

KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ PASAULIO LYDERIS

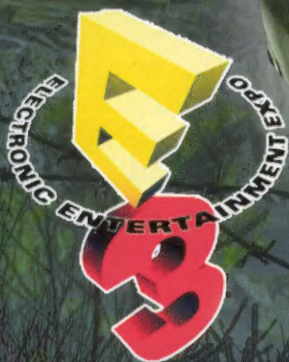


**NR. 05** (12)

**KAINA 8.99 LT**

**PRENUMERUOK**

**TIK UŽ 6.99 LT**



# 30 KARŠČIAUSIŲ NAUJIENŲ

- STALKER ■ BATTLEFIELD 2
- KOTOR II: THE SITH LORDS ■ DRIV3R
- TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
- DUNGEON SIEGE II ■ SPIDER MAN 2
- NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
- SILENT HILL 4 ■ SHELLSHOCK NAM





# PRISTATO LINKSMUS SKAMBUČIUS

## SMS FLIRTAS Flirtuok!

Dalyvauk SMS Flirto žaidime ir susirask daug draugų, galbūt net savo antrąją pusę.

1. Rašyk žinutę: PL FLIRTAS Pz.: PL FLIRTAS
2. Siųsk numerį: **1351**
3. Sek tolimesnius nurodymus.

Paslauga gali naudotis visi OMNITEL, BITĖS GSM ir TELE2 abonentai! **Kaina 1 Lt**

## ACTEKŲ HOROSKOPAS Sužinok

Senovės žinių išmintis! Ar užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: PL ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus Pz.: PL ACTEKAI 23.12.1985
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## 100% MEILĖS TESTAS Ar myli?

Išitinkinkite, ar jūs tinkate vienas kitam

1. Rašyk žinutę: PL LOVE tavo vardas ir draugo vardas Pz.: PL LOVE Adomas Ugnė
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## LIKIMO SKAIČIUS Išitinkink!

Tavo likimas užkoduotas Tavo varde... Sužinok jį!

1. Rašyk žinutę: PL LIKIMAS tavo vardas pavardė Pz.: PL LIKIMAS Lina Petrauskaitė
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## ORAKULAS Rask atsakymą

Nebemadinga burtis iš KAVOS TIRŠČIŲ ar eiti pas Būrėją, SMS Orakulas ateis TAU į pagalbą kiekvieną minutę!

1. Rašyk žinutę: PL ORAKULAI tavo klausimas Pz.: PL ORAKULAI ar Jonas man tinka
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## SEX kalkuliatorius Karštas!

Norėčiau su Marijonu arba Robiu, o gal man labiausiai patiktų su... Kaimynu... Sužinok, su koku partneriu būtų geriausia tau...

1. Rašyk žinutę: PL SEX tavo vardas ir draugo vardas Pz.: PL SEX Laimis Jurga
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## SMS KAPEIKA TAIP ar NE

SMS kapeika padės tau apsispręsti.

1. Rašyk žinutę: PL AR tavo klausimas Pz.: PL AR man eiti į kina
2. Siųsk numerį: **1351**

**Kaina 1 Lt**

## WAP Išitinkinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai

Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą paskambinkite: 1566 - OMNITEL arba 1501 - BITĖS GSM.

1. Siųsk žinutę GSMWAP arba GPRS WAP numeriu **1352**
2. Išsaugokite atsiųstus parametrus.

**Kaina 2 Lt**

Tekstinės paslaugos tinka visiems telefonų modeliams.

Pagalbos telefonas (85) 274 20 02.

## LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

## NAUJI! SUPER! JUOKINGI!

Paslauga tinka visiems mobiliojo ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams.

1. Iš zoologijos sodo. Esate panašūs į beždžionę. Ar sutiktumėte pavaduoti susirgusią Gorilą? **PRIEŠU!** 1010
2. Esame iš kelių policijos. Mūsų fotoradarai Jus užfiksavo. Turite prisipažinti kokių greičių lėkėte... 1011
3. Grasinantis, gąsdinantis šiauliu "Gezo" (vaikino) skambutis. "Greičiau neš bakbes..." **REKOMENDUOJAME!** 1019
4. Jūsų kieme statysime krematoriumą, dėl to Jums teks skubiai išsikraustyti. 1018
5. Iš rajono poliklinikos, informuojame, kad Jūsų žmonai įkando pasiutęs šuo, todėl ji gali elgtis keistai... **VYRU!** 1014
6. Skambutis šauktiniui dėl privalomosios karinės prievolės skubaus atlikimo. **ŠAUKTINIUI!** 1015
7. Mes žinome, kad Jūs vartojate kvaishalus, skubiai kviečiame atvykti į artimiausią policijos nuovadą... 1017
8. Skambutis iš prezidentūros. Su jumis norėtų kalbėtis pats prezidentas... **AKTUALUS!** 1007
9. Iš kino studijos... Mes Jus ilgai stebėjome... Jūs idealiai tinkate filmuotis... 1002
10. Slapto gerbėjo skambutis **GERASI!** 1000
11. Slapto gerbėjo skambutis. **GERASI!** 1006



1. Atsisiek skambučio balso pranešimą sau, rašyk žinutę: PL (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą. Pz.: PL BP 1010 Nusiųsk juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašyk žinutę: PL (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį Pz.: PL BP 1010 3706XXXXXX
2. Siųsk numerį: **1350**

Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus. Balso žinutės užsakymas atsako už visą galimas pasekmes susijusias su šia paslauga. **Kaina 6 Lt**

## ATVIRUKAI

Nokia: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610. Motorola: C550

NAUJI				POPULIARIAUSI			
PL P CLEAN	PL P FYOUZ	PL P ATEIK3	PL P MKATINAS	PL P GOODKISS	PL P PASILGAUZ	PL P ILHORSES	PL P FISHLUV
PL P EYEYE	PL P FAVOURITE	PL P PRESENT	PL P ROCKON	PL P WISX	PL P PASIMOKOM	PL P RALLY2	PL P RACE
PL P ATEIK2	PL P GRAFITTI	PL P SALIN	PL P SMSVIRUS	PL P BIJOK	PL P GAL2	PL P LABAIMYLIU	PL P PYRAGELIS
PL P CATHELLO	PL P LETTER2	PL P LUVGR	PL P MOBLOVE	PL P LOVEMAG	PL P TRENKAS	PL P FULLGAS	PL P ERELIS
PL P VIENISIUS	PL P GORILA	PL P TAVESAL	PL P MYDOG	PL P SALDZIU	PL P DZIEDZIGI	PL P SEX	PL P AHGOOD

1. Rašyk žinutę: PL P TUSAS Nusiųsk draugui: PL P TUSAS 370699XXXXX
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## TAVO ATVIRUKAI

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

PL P CUTIE4	PL P FAVCAT1	PL P FLOWERS2	PL P HEART2	PL P YANG	PL P SPERM	PL P SUN3
PL P CUTIE26	PL P CUTIE12	PL P CUTIE1	PL P CUTIE13	PL P CUTIE10	PL P HEART8	PL P HEART4
PL P CUTIE25	PL P CUTIE19	PL P CUTIE18	PL P CUTIE17	PL P CUTIE9	PL P TRIBAL2	PL P RING1

1. Rašyk žinutę: PL P CUTIE22 Andrius Inga Nusiųsk draugui: PL P CUTIE22 Andrius Inga 370699XXXXX
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## LOGOTIPAI

Nokia: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

PL L COOLCAT	PL L CHIKEN	PL L EYESL	PL L GANGSTA2	PL L AXINE	PL L BAT
PL L KIETA	PL L KIETAS	PL L CATPLAY	PL L GYVA	PL L MATRIX	PL L DULAIMINGI
PL L NEVOGETI	PL L SUNISM	PL L CATS	PL L NOKIA	PL L KNIFEHE	PL L LOVEFLY
PL L TIGROAKYS	PL L PIKTAMUSE	PL L LOVEDOG	PL L DRIEZIUKAS	PL L GYVATUKE	PL L RAGANA

1. Rašyk žinutę: PL L AIR Nusiųsk draugui: PL L AIR 370699XXXXX
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## TAVO LOGOTIPAI

Nokia: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

PL L LINDA	PL L LINDA	PL L LINDA	PL L LINDA	PL L LINDA	PL L LINDA

1. Rašyk žinutę: PL (tarpas) V (tarpas) išsirink šriftą nuo F1 iki F8 (tarpas) parašyk norimą žodį su simbolių atitinkančiais ženklais. Pz.: PL V F5 ASITAVE
2. Siųsk numerį: **1352**

**Kaina 2 Lt**

## Sukurk pats!

Simbolių skaičius ribotas





## Sveiki,

džiaugiamės galėdami pasveikinti Jus jau išdaug erdvesnio PC Klubu! Po ilgai trukusių diskusijų, matavimų ir karpymų priėjome būtent prie tokio žurnalo, kurį laikote rankose. Daug didesnė erdvė mums suteikia daugiau galimybių reikštis, naudoti gražesnius ir didesnius paveikslukus, pasidalinti įvairesne informacija apie žaidimą.

Pati žurnalo struktūra išliko beveik nepakitusi. Tiesa, šiame numeryje nėra News Club skilties, mat visos žaidimų naujienos vienaip ar kitaip susijusios su E3 paroda, kuriai šiame numeryje ir skiriamas didžiausias dėmesys, tačiau kitame numeryje išsamios žaidimų naujienos sugrįš. Yra ir naujų skyrelių. Dėkojame už atsiųstus ankstesnio numerio kuponus ir daugelio skaitytojų sutikimu pradedame nuolatinį skyrelį apie kibersportą. Čia karščiausios naujienos ir reportažai iš virtualių kautynių Lietuvoje ir pasaulyje.

Versdami žurnalą pastebėsite, kad pakito ir mūsų temų klubų viršeliai. Dabar jie labiau „integruoti“ į pačias temas – nusprendėme tokiu būdu šiek tiek sutaupyti vietos (kelių žurnalo puslapių kol kas teko atsisakyti).

Yra dar keletas naujovių. Nuo šiol prie kiekvieno žaidimo recenzijos spausdinsime informaciją, kokioms sistemoms šis žaidimas skirtas. Kadangi dauguma žaidimų pastaruoju metu leidžiami ne vien tik PC, manome, kad pravartu bus žinoti, kokiose dar platformose šis žaidimas galima išvysti. Taip pat prie kiekvienos recenzijos nuo šiol dėsime Europos žaidimų asociacijos PEGI reitingus, iš kurių galima spręsti, kokio amžiaus žaidėjams žaidimas rekomenduojamas ir kokie ne kiekvienam žaidėjui priimtini elementai naudojami jo turinyje.







Na, ir apie konkursus. Džiugu, kad sulaukėme išties daug kuponų ir sveikiname praėjusio numerio kuponų konkurso nugalėtoją (informacija rasite paskutiniame puslapyje). Ši konkursa tęsiame toliau ir laukiame naujų kuponų. Be to, siūlome dar vieną smagų konkursą-žaidimą, kuriame teks pamedžioti peles ;). Sėkmės!

Ričardas Jaščemskas

## PEGI REITINGAI

Nuo šiol PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dėsime PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

-  **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas
-  **Necenzūrinė kalba** – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai
-  **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus
-  **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.
-  **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai
-  **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

## CD TURINYS

### !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

### !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų idiegos pataisas neveiks

#### ŽAIDIMAI

GTR press handling  
Skools Out  
Syberia II  
Kil Switch  
Hitman: Contracts

#### SHAREWARE

Coolapse 2  
Dig mcDug  
Ice Age  
Foxy Jumper

#### VIDEO

Driver 3  
Hitman: Contracts  
Lord Of The Rings  
Xpand Rally



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas  
Redaktorius Ričardas Jaščemskas  
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas  
Stilistė Giedrė Brazaitytė  
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Iritė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevs, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Eriks Ovčarenko, Rūta bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.  
ISSN 1648-6854  
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“ (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).  
Užs. Nr. 4.400  
Redakcijos tel.: (37) 763 203,  
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:  
Stasys Švabas  
tel.: +370 614 16659,  
faks.: +370 5 2429563.  
El. paštas: stasys@upg.lt



## ■ SKAITYTOJO LAIŠKAS

**Sveikas „PC Klube“,**

Tai jau antras mano laiškas, kurį aš jums rašau. Jį paskatino rašyti keli dalykai: norėčiau pasidalinti keletu kilusių minčių bei paklausti daugeliui mano pažistamų ir man iškilusių klausimų.

Pirma mintis kilo vartant jūsų žurnalą. Kadangi jis pasirodė palyginus neseniai, jis nespėjo aprašyti daugelio puikių žaidimų, kurie dar nėra tokie seni, kad patektų į „Klasikos“ skyrelį. Taigi pagalvojau, kad jūs galėtumėte savo žurnale atidaryti skyrelį, kuris galėtų vadintis kad ir „Seni, bet neatgyvenę“ (pavadinimas linksta link klasikos, bet ne jame esmė :)). Čia galėtų būti aprašomi žaidimai, tokie kaip „No One Lives Forever“, „Serious Sam“, „Splinter Cell“. Kadangi žurnalas dar nėra „storas“, tad kiekviename numeryje būtų aprašoma po viena žaidimą. Taigi manau, kad tokio skyrelio atidarymas būtų puikus įvykis, kadangi norisi žaist ne vien naujausius žaidimus (kurių dauguma šių žaidimų klonai).

**Rezidentas:** Na, tu, be abejo, teisus, kad ne tokiems seniems, bet geriems žaidimams reiktų daugiau dėmesio, tačiau žaidimai į mūsų Klasikos skyrelį patenka ne dėl jų amžiaus, o dėl kokybės. To pavyzdys — šio numerio Klasikos skyrelio žvaigždė „Deus Ex“, išėjęs vos anksčiau, nei tavo minėtieji žaidimai. Dėl dar vieno skyrelio tokiems žaidimams — žiūrėsime, tačiau Klasikos tikrai neapleisime, stengsimės čia rašyti apie įvairaus „amžiaus“ žaidimus, o galbūt jį ir praplėsti.

Dabar apie konkursus. Išties džiugu, kad jie įvairesni (ne vien parašyti žaidimo pavadinimą pagal „screenshot'ą“), bet galėtų atsirasti ir kryžiažodžių (kartais norisi pramankštinti smegenis).

**Rezidentas:** kaip tik šiuo metu deriname galimybes dėl kryžiažodžių ir kitokių galvosūkių, susijusių su žaidimais. Artimiausiu metu mesime jums tokio tipo iššūkį, pradėkite skaityti žaidimų enciklopedijas ;)

Na, ir dar viena mintis — „žaidimų skalė“, kurią naudoja keli žurnalai. Prieš išeinant žaidimui būtų įdomu pamatyti, ar jis pateisino viltis, ar ne. Dabar norėčiau pakalbėti tikriausiai apie daugeliui žaidėjų rūpimą klausimą: kai bankrutavo „Black Isle Studios“, nutrūko ir „Fallout 3“ kūrimas, tačiau ar negalėtų kompanija žaidimo kūrimo teises parduoti kitai firmai, kad ir „Troika Games“ (kurios branduolį sudaro žmonės, palikę BIS)?

**Rezidentas:** Na, reikalas kiek sudėtingesnis, nei atrodo į pirmo žvilgsnio. Teisės į žaidimo tęsinius priklauso leidėjams, ir kūrėjai negali disponuoti jais, kaip savo turtu. Iuo atveju viskas yra „Interplay“ rankose, kurios taip pat praktikai nusviro ir galimo „Fallout“ tęsinio bei kitų žaidimų ateitis šiuo metu visiškai nenuspėjama (žr. Verslo naujienas).

Na, o dabar eilė „geimingu“ :). Manau daugelis sutiks, kad Lietuvoje „geimingo“ klestėjimui yra suteikta mažai sąlygų. Viena didžiausių problemų — tikraja ta žodžio prasme „kosminės“ žaidimų kainos (išskyrus senienas). Kaip daugelis supranta, tai viena didžiausių problemų, nes ne kiekvienas gali sau leisti pirkti žaidimą už 100-150 Lt. Moksleiviai dažniausiai tokių pinigų neturi... Daugelis to nepripažįsta, tačiau visi perka „piratinius“ žaidimus. Man keista — už tokią pačią sumą, kurią sumoki už vieną originalų CD, gauni 8 piratinius. Nors dabar situacija po truputį keičiasi, žaidimai po truputį pinga. Taigi manau, kad greitai sniegas užpustys kelius iki piratų „taško“ ir, kad mūsų kolekcijose atsirast daugiau originalių CD (dabartinėje mano CD kolekcijoje iš 112 žaidimų 14 originalių). Taigi manau, kad mes PRIVALOME už mums suteiktą kūrėjų dėka atsiderėti bent jau originalaus CD išsigijimu, taip pasakydami „Iki“ piratams. Tegu tai įvyksta kuo greičiau.

**Rezidentas:** Džiugu skaityti tokias mintis, linkime kad tavo originalių CD kolekcija kuo greičiau pildytusi! Apie šia kainų ir „piratavimo“ problem diskutuojame jau seniausiai, tai yra tarsi „vitos ir kiauinio“ tipo klausimas, — viskas yra iek tiek uždaramame rate. Ypač kalbant apie naujausius, vadinamus „AAA“ žaidimus. Pas mus jie negali ir negalės atpigti, jie turi prilygti kainoms kitose Europos valstybėse. Stipriai atpigus originaliems žaidimams Lietuvoje, gali prasidėti vadinamasis reeksportas atgal į Europos šalis už mažą kainą, ir žaidimų tiesiog pas mus neliktų. Kita vertus, už visai prieinamą kainą galima rasti ne tokių karštų, tačiau pakankamai naujų ir kokybiškų žaidimų (pats rašei, kad geriausi žaidimai išleisti prie metus ar daugiau). Na, o piratai... Jų dienos vienaip ar kitaip suskaičiuotos, kovoti su jais sunku, tačiau ilgainiui nebeliks paklausos tokiai produkcijai ir jie paprasčiausiai išnyks.

**P.S.** A stengiuosi nebepirkti „piratinių“ CD, tad manau, jau nebesu vienas iš „geimingo“ griovėjų ir mane galite įrašyti į dabartinių jo kėlėjų sąrašus. Ir dar... Dažnai piratiniai CD būna „ikarpyti“ (be animacinių tarpų ir muzikos), tad aš labai nusivyliau, gavęs ilgai laukto „Star Wars: KOTOR“ versiją be pusės garsų. Teko pirkti originalą, kuo aš didžiuojuosi ir linkiu, kad ir jūs tai padarytumėte.

Pagarbiai, Colleris



**Elitinio**  
**GEIMERIŲ KLUBO**  
**nariams taikomos**  
**nuolaidos!**



**RESET**

**Naujiena!**

Su ELITE CLUB nario kortele suteikiama 50 % nuolaida įėjimui į naktinį klubą RESET!

Vilnius, S.Stanevičiaus g. 21a.

**ELITINIS**  
**GEIMERIŲ KLUBAS**



Kaunas, Savanorių pr. 255,  
(HYPER MAXIMA)

Interneto klube „IMPRESS“ su ELITE CLUB nario kortele suteikiama 20 % nuolaida!

**BMS**

Pateikus ELITE CLUB kortelę visose BMS parduotuvėse suteikiama 5 % nuolaida.

**Kaunas**  
Savanorių pr. 66  
Tel.: (37) 75 10 10  
El. paštas: kaunas@bms.lt

**BMS MEGAPOLIS,**  
Savanorių pr.301  
Tel.: (37) 313101  
El. paštas: megapolis@bms.lt

**Vilnius**  
**BMS MEGAPOLIS,**  
Laisvės pr. 2  
Tel.: (5) 24 77 300  
El. paštas: v.megapolis@bms.lt

**Klaipėda**  
Minijos g. 2  
Tel.: (46) 38 33 33  
El. paštas: klaipeda@bms.lt



# SKAITYTOJO RECENZIJĄ

## Industry Giant II



### ŽAIDIMO DOSJE

KURĖJAS: „JoWood“

LEIDĖJAS: „JoWood“

DATA: 2002-06-14

ŽANRAS: ekonominė strategija

HORNIS

### KAI TVIRTAI APSISPRENDI

Šio žaidimo veiksmas prasideda Amerikoje, dvidešimtojo amžiaus pradžioje ir baigiasi 1980 metais. Pasirenkate žemėlapi ir pirmyn. Kišenėje apvali suma, prieš akis kalnai naudingųjų iškasenų, bei vis besiplečiantys miestai. Kadangi žaidime yra apie 150 įvairiausių gaminių, kuriuos galėsite gaminti bei parduoti, manau, kad pradėti verslą nebus sunku. Sunku tada, kai sustiprėja oponentai, tačiau apie tai kiek vėliau. Kadangi visa ko pagrindas yra kasyklų bei fermų resursai, tad kol jie kaupiasi, pažvelkime į sarašą gaminių, kuriuos galime gaminti turėdami tuos išteklius. Maloniai nuste- bino ilgi produktų aprašymai, jų at-

**TIKRIAUSIAI** dažnas iš mūsų su pavydu žvelgiame į turtingiausius pasaulio žmones. Pavydime jiems pinigų, šlovės, turtingo gyvenimo... Tačiau ar nors vienas susimąstė, kiek reikia sunkiai ir be atvangos dirbti, kad pasiektum tokį rezultatą? Jei ne, tai siūlau išbandyti kompanijos „JoWood“ sukurtą ekonominės strategijos žanro žaidimą „Industry Giant 2“.



siradimo faktai. Čia rasite visą pramonės istoriją. Na, o pagaminus pirmus gaminius reikia juos išvežioti į parduotuves. Tam, aš manau, tikrai padės apie 50 įvairiausių transporto priemonių. Be to, mėgstantys realumą tikrai ras kuo pasidžiaugti. Visos prekės bei transporto priemonės pasirodo tokia seka, kaip ir buvo realiai (beje, šia „paslauga“ galima išjungti). Tačiau tai kartais nervina, nes, kai atrodo, kad jau sutvarkei visą tiekimo sistemą, į apyvarstą išeina nauja, geresnių sunkvežimių partija.

### GYVENIMAS YRA ŽIAURUS

Na, o dabar pakalbėsime apie oponentus (aišku, galima žaisti ir be jų, bet toks žaidimas greitai išsikvepia). Gaila, kad galima žaisti daugiausia tik su trimis oponentais vienu metu. Tačiau galima pasirinkti jų sunkumo lygį (stipriausio oponento aš taip ir nenugalėjau). Jei pasirinksite lengvesnius oponentus, jie gamins pasirinktas prekes ir jūsų verslui netrukdytų. Tačiau jei pasirinksite sun-



kesnius konkurentus, jie iškart griebė tą verslo rūšį, kurią pasirinksite jūs. Ir patikėkite, jums tikrai reikės labai pasistengti, kad jie neišstumtų jūsų prekių iš rinkos. Pavyzdžiui, savo prekes jie gamins pigiau nei jūs arba nuleis kainas. Tai tiesa, žaidime IG2 jūs galėsite reguliuoti ne tik gamybos dydį ar jos spartą, tačiau ir parduodamos prekės kainą. Na, o kai sutvarkę savo industriją nutariate ramiai atsipūsti savo prabangoje (kruvinu prakaitu uždirbtoje) vietoje, dažnai (lyg tyčia) ekrane pasirodo pranešimas, jog kasyklose baigėsi metalo rūdos ištekliai. Ir su nevilnimi stebi, kaip tavo mašinų korporacijos pelnas ritasi žemyn, „į minusą“. Ir tada, kai stovi ties bankroto riba, o žiaurūs tavo oponentai jau laiko savo kumščiuose visą automašinų verslą, staiga prisimeni mažas maisto krautuvėles, su kuriomis pradėjai žaidimą, o vėliau nepelnytai užmiršai. Ir štai tavo balansas vėl atgauna pusiausvyrą, pelnas kyla, o tu vėl gali bandyti susigražinti šlovę ir pinigus. O šlovė šia-



sidairysite po miškus, tai gal pavyks pamatyti šuoliuojančią kengūrą. Pastatai sukuria realumo ir tikrumo jausmą. Na, o tarp jų važinėjančios mažos mašinytės tikrai tą jausmą sustiprina. Kiek laiko praleidau nieko nedarydamas, o vien stebėdamas šį nedidelį eismo stebuklą! O kad kūrėjai tikrai daug dėmesio skyrė detalėms, irodo ir vienas mano išgyvenimas. Įsivaizduokite, aš ramiai sau tvarkiau reikalus vienoje iš savo fermų, kai pamačiau pro šalį, miesto link nuvažiuojantį tanką. Po to dar vieną ir dar vieną. Patikėkit, aš jau tikrai pagalvojau, jog prasidėjo karas. Ir greitai nuleidęs kainą iš-



pardaviau visas prekes, tikėdamasis, kad karo metu bent pinigus pavyks išsaugoti. Tačiau jie tik pasisukinėjo aplink miestą ir lėtai išvažiavo už žemėlapių ribų. Na, o aš likau kvailio vietoje. Žaidimo kūrėjai taip

pat atsižvelgė ir į metų laikus. Žiemą lėtai krenta didelės sniegės, o naujųjų metų išvakarėse griausmingai šaudo fejerverkai. Žaidimo garsai lengvi ir neįkyrūs. Kartais skamba lengva muzikėlė, tačiau dažniausiai žaidimo foną sudaro paukščių čiulbesys, miesto triukšmas bei gamyklų gausmas.

### NĖRA TO BLOGO, KAS...

Vienas žaidimo minusas: jis tikrai lengvas. Per šešerius metus (žaidimo laiku) galima pasiekti pačią verslo industrijos viršūnę. Dėl to jis greitai atsidobsta. Tačiau žaidimą nuo trnyimo iš „hardo“ gelbėja galimybė jį žaisti internete ar tinkle. Va čia ir atsiranda proga pamiklinti smegenis. Ir, dar kaip pamiklinti! Na, o šiaip žaidimas, nors ir lengvas, tačiau nuotaikingas. Ir jei jums reikia žaidimo, kurį galėtumėte linksmai pažaisti, rinkitės IG2. Be to, kas žino, gal perpratę verslo paslaptis ir jūs sugebėsite tapti vienu iš tų rokfelelių. Sėkmės!



me žaidime užima tikrai ne paskutinę vietą. Pavyzdžiui, už imonės plėtimą, už aukojimą miestui bei už didesnio pelno pasiekimą, kasmet gaunate „prabangos“ taškų. Už juos galėsite nusipirkti didesnę užmiesčio vilą. Tačiau už fabrikus šalia miesto, už netvarkingą jūsų transportą šie taškai bus minusuojami. Tad norint pasistatyti svajonių vilą, jums reikės daug ir sunkiai dirbti. Tačiau už sunkų darbą bus atlyginta.

### KAI MANAI, JOG PRASIDĖJO KARAS

Žaidimo grafika nėra labai išpūdinga, tačiau labai detali. Žaidime pilna visokių akiai malonių smulkmenų: danguje skraido ne tik paukščiai, bet ir lėktuvai, jūroje, be laivų, galima pamatyti ir banginį, o jei idėmiai pa-





## „WARNER BROS“ BAUS ĮSIPAREIGOJUSIUS ŽAIDIMŲ LEIDĖJUS

„Warner Bros“ vadovas Džejsonas Holas (Jason Hall) diegia nauja schema, pagal kuria prastai apžvelgtų kino studijos licencijuotų žaidimų leidėjai bus baudžiami. Jie turės licencijų savininkui, „Warner“ studijai, mokėti didesnius komisinius.

Pagal naujas „Warner Bros“ sutartis, kompanija skaičiuos kintama komisinių koeficienta, priklausoma nuo žaidimų apžvalgų balų. Žaidimai, surinkę mažiau nei 70 % įvertinimo, bus svarstomi „Warner“ studijoje dėl didesnių komisinių.

Pasak Holo, schema sukurta tam, kad būtų apginta vertinga kompanijos intelektualinė nuosavybė, ir jos nepažeistų leidėjai, išleisdami prastus licencijuotus žaidimus. Sistemos pagrindui jis planuoja panaudoti tokias Interneto svetaines, kaip „GameRankings“ ir „MetaCritic“, kuriose kaupiami žaidimų apžvalgų įvertinimai iš įvairių žiniasklaidos šaltinių.

„Žaidimų industrija daug laiko inauduoja kino studijas ir isisukdavo, gamindama prastus produktus, tačiau „Warner Brothers“ daugiau to neleis. Šios dienos pasibaigė. Mes tikrai taip galvojame. Tai nėra tik tušti žodžiai. Tikrai, blogi žaidimai baigėsi.“, - tikino Holas.

Nors žaidimų leidėjai, formuodami savo marketingo ir kūrybos planus, paprastai kreipia dėmesį į tokias svetaines kaip „MetaCritic“, – tai pirmas kartas, kai tokia kompanija kaip „Warner Bros“ pasiūlė naudoti jų sistemą kaip pagrindinį žaidimų kokybės matą.

Žaidimų pramonės atstovų reakcija į Holo pasiūlymą buvo kupina itūžio. „Atari“ pirmininkas Bruno Bonelis (Bruno Bonnell) teigė, kad tokia sutartis „efektyviai įžeidžia mūsų verslą“.

Iš kitos pusės, galima drąsiai sakyti, kad „Atari“ yra būtent toks kompanijos tipas, į kurį ir taiko Holas. Praėjusiais metais kompanija pardavė 4 milijonus „Enter the Matrix“ kopijų, žaidimo, susieto su „Warner Bros“ filmu „Matrica“. Perkrauta, tačiau žaidimas buvo kupinas klaidų, tad kritikų vertintas kaip ypač menkavertis ir skubotai padarytas produktas.

Holas tikina, kad tokie produktai kaip „Enter The Matrix“ daro neišmatuojamą žalą frančizei, kuri juos „isuka“. Iš tiesų, industrijoje jaučiamas požiūris, kad „The Matrix“ frančizė žaidimams jau žuvusi. Bonelis atkerta, nurodymas, kad „Enter The Matrix“ surinko 250 JAV dolerių pajamų.

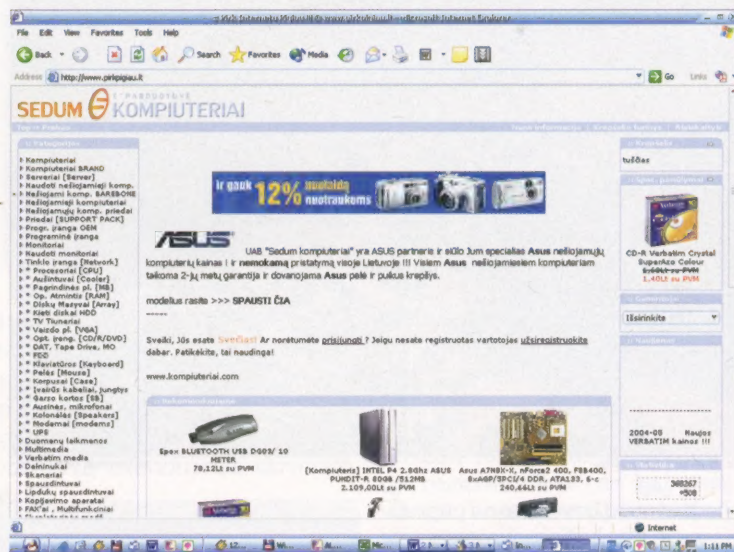
Žinoma, tikroji ios situacijos problema yra ta, kad video žaidimų apžalvos nėra visuomet tokios objektyvios, kaip turėtų būti. Viešųjų ryšių ir marketingo komandos „perka“ apžalvas, siūlydamos išskirtinę medžiagą ir reklamos sutartis žurnalams, ir tai masiškai veikia apžalvas. Tuo tarpu kiti gali ginčytis, kad dauguma apžalgininkų, dirbančių dideliems žurnalams ir Interneto svetainėms, yra tiesiog prastai informuoti ir neprofesionalūs.

Jei Holo planas pavyks, jis į dėmesio centrą iškels ne tik leidėjus, kurie bando išsisukti su prastos kokybės kino frančizėmis licencijuotais žaidimais, bet ir visą žaidimų apžalvos industriją. Kol kas nepanašu, kad kuri nors žaidimų rinkos dalis yra pasiruošusi tokiam nuodugniui nagrinėjimui.



## IT TECHNIKA Į NAMUS

Neseniai atsiradę UAB Sedum Kompiuteriai interneto parduotuvė [www.pirkipigiau.lt](http://www.pirkipigiau.lt), kurioje galima išgyti įvairios kompiuterinės technikos neišnešant iš namų. E-parduotuvėje siūlomos įvairios prekės, nuo pilnai sukomplektuotų kompiuterių iki smulkesnių kompiuterinių dalių ir aksesuarų. Taip pat čia galima išgyti mobiliųjų telefonų, skaitmeninių foto aparatų, video ir net buitines technikos. Užsakytas prekes galima atsiimti patiems ar gauti tiesiai į namus visoje Lietuvoje.



## O-3 PRADEDA DARBUS

„O-3 Entertainment“, nauja leidybos kompanija, kuriai vadovauja buvęs Capcom Šiaurės Amerikos prezidentas Bilas Gardneris (Bill Gardner), paskelbė pasirašę sutartis su penkiais nepriklausomais kūrėjais ir leis studijų „The Behemoth“, „Espao Informatica“, „SyberSoft“, „Virtual Toys“ ir „XPEC Entertainment“ įvairioms platformoms. Gardneris pasakojo, kad O-3 idėja gimė jaučiant, kad „Daugybė industrijos žaidėjų sustingo ta prasme, kad jie kuria tiesinių tiesinių. Negalima neigti, tiesiniai yra saugūs, tačiau kažkurio metu, manau, vartotojai pavargsta nuo jų. Aš matau potencialą daugybei naujų ir egzistuojančių koncepcijų patekti į rinką. Tiesa, kaip dalis viešos kompanijos, tu turi būti labai atsargus, bandydamas juos dalykus.“

Įdomus O-3 sutarčių aspektas yra tas, kad kūrėjai atgaus jų intelektualinę nuosavybę. „Mūsų niša rinkoje yra padėti kūrėjų studijoms dirbti su jų intelektine nuosavybe“, – teigė Gardneris. „Mūsų tikslas yra iek tiek ilgynti šį dalyką, kalbant apie komisinius ir apmokėjimo būdą.“





## „DEUS EX“ NAUDOJAMAS KAIP RAŠTINGUMO ĮRANKIS

Pasak Škotų leidinio „Scotland on Sunday“, Škotijos universitetas Abertay ir mokymo agentūra „LearnDirect Scotland“ perdirbinėja „Eidos PC“ žaidimą „Deus Ex“, kad jį būtų galima naudoti kaip įrankį, kariaujant su ratingumo problemomis alyje. Ios dvi organizacijos anksčiau bendrai buvo išleidę mokomąjį žaidimą, kuris buvo išplatintas mokyklose. Universitetas ir agentūra pasirinko „Deus Ex“ žaidimą dėl jo interaktyvumo kokybės, mat žaidėjams reikia skaityti ir gerai suprasti pasirinkimus žaidime, kurie paveikia pagrindinio veikėjo kelią. Žaidimo turinys bus sušvelnintas, kad geriau tiktų tikslinei 16-25 amžiaus jaunimo grupei. Anksčiau darytas tyrimas parodė, kad net 30 % Škotijos jaunimo turi problemų su raštingumu ir gebėjimu skaičiuoti. Abertay universiteto profesorius Pyteris Astheimeris (Peter Astheimer) komentavo: „Žaidimas mums suteikia techninį darbstaalį kurti mokymo įrankiui. Mes naudojame labai daug galvosūkių, kad žaidėjams reikėtų rasti slaptažodžius, leidžiančius keliauti žaidimu.“

## BAFTA PAGERBS NAUJUS TALENTUS

Šiais metais Tarptautiniame Edinburgo Žaidimų Festivalyje bus įžanginis Britų Kino ir Televizijos Meno Akademijos (BAFTA) „Naujo Talento Apdovanojimas“, skirtas tam, kad būtų pripažinti individualūs kūrybiniai, techniniai ar gamybiniai pasiekimai. Apdovanojimas-bus teikiamas originaliems ir išsiskiriantiems talentingiems industrijos žmonėms, užimantiems įvairias pareigas – nuo žaidimų dizainerių ir animatorių iki kompozitorių ir garso redaktorių. Edinburgo Žaidimų Festivalis vyksta kartu su kitais Edinburgo Festivaliais rugpjūtį. Jis yra skirtas tam, kad padidintų susidomėjimą ir supratimą apie žaidimus ir augančius ryšius tarp jų bei kitu pramogų industriju.



## PASKUTINĖS „INTERPLAY“ DIENOS?

Pastarosiomis dienomis įvairiose Interneto svetainėse ir forumuose pasirodė eilė pranešimų apie „Interplay“ uždarymą. Šaltiniai praneša, kad visi kompanijos darbuotojai buvo paprašyti susipakuoti daiktus, nes ofisas bus „užtampuotas“ dėl neišmokėtų skolų, taip pat užpildyti prašymus dėl atleidimo iš darbo. Kompanijos svetainė [www.interplay.com](http://www.interplay.com) nustojo veikti dar gegužės pradžioje, tačiau iki šiol buvo manoma, kad ją tiesiog pertvarko pagal „Atari“ reikalavimus, kuri turi licenciją „Dungeons and Dragons“ žaidimams.

Balandžio viduryje „Interplay“ deklaravo tik 1,2 milijonus JAV dolerių grynųjų, tačiau tai nekludė vadovui Herviui Kaenui (Herve Caen) kalbėti apie šviesų rytojų (buvo paskleisti gandai apie „Fallout 3“ prikėlimą iš mirusių!). Matyt jis pamiro, kad kompanija yra stipriai įsiskolinusi. „Arden Realty“ reikalauja 432 tūkstančių už trijų mėnesių nuomą, o „BioWare“ iki iol bando iiekti komisinius i „Baldur's Gate“ pardavimų už 156 tūkstančius dolerių. Tikėtina, kad trečią ieškinį paduos „Vivendi Universal Games“, anksčiau „Interplay“ išmokėjusi dosnų avansą už išskirtines teises jų žaidimų platinimui Šiaurės Amerikoje. Prancūzijos kompanijos „Titus Interactive“, motininės „Intreplay“ kompanijos, ateitis taip pat neaiški. Oficialiai jokių pranešimų iš šių kompanijų kol kas nėra.





## „Eidos“ direktoriaus vizitas Lietuvoje

Gegužės 24-25 dienomis Vilniuje viešėjo „Eidos“ kūrybos direktorius Ianas Livingstonas (Ian Livingstone). Vizitą organizavo Britų Taryba kaip dalį ilgalaikės programos „Idėjų Kryžkelė“, kuri apima renginius, susijusius su Europos Sąjunga ir Jungtine Karalyste įvairiose kūrybinėse srityse.

Pirmąją vizito dieną Ianas Livingstonas dalyvavo specialaus žaidimų skyriaus atidaryme Britų Taryboje. Čia galima rasti įvairios literatūros apie žaidimų rinką ir patiems išbandyti keletą žaidimų. Atidarymo metu buvo pasveikinti ir mūsų žurnalo organizuoto „Tobulos idėjos“ konkurso nugalėtojai. Geriausias idėjas pateikiame ir jums.



Antrąją dieną Ianas Livingstonas dalyvavo trijuose renginiuose. Britų taryboje buvo organizuotos dvi diskusijų grupės apie žaidimus, kuriose dalyvavo žmonės iš įvairių sričių, vienaip ar kitaip susijusių su žaidimais ar kitomis kūrybinėmis sritimis: žaidimų kūrėjai, platintojai Lietuvoje, tikslųjų mokslų dėstytojai, kultūros ministerijos atstovai, žiniasklaida.

Pirmoji diskusija buvo skirta versliniam žaidimų industrijos aspektui, jos galimybėms Lietuvoje. Žaidimų kūrėjai dalinosi mintimis ir patirtimi apie tai, kaip žengti pirmuosius žingsnius vakarų žaidimų industrijoje, kartu su Ianu ieškojo bendrų taškų ir idėjų, kaip išvystyti šią sritį Lietuvoje, kaip išnaudoti mūsų šalies pranašumus ir rasti savo vietą labai konkurencingoje žaidimų rinkoje.

Antroji diskusija sukosi apie pačius žaidimus, apie jų suvokimą. Buvo plačiai išnagrinėti įvairūs žaidimų aspektai, paliesta žiaurumo žaidimuose tema, reitingavimo klausimai bei kiti aktualūs visiems žaidėjams ir kitiems šios rinkos dalyviams dalykai.

Po diskusijų Ianas Livingstonas skaitė atvirą paskaitą „Telekomo“ konferencijų salėje. Direktorius trumpai pristatė „Eidos“ istoriją ir pasiekimus, greitai peržvelgė pagrindinius žaidimų istorijos vystymosi etapus, pateikė trumpą dabartinės žaidimų rinkos analizę ir ypatybes, nušvietė ateities vystymosi galimybes. Taip pat atsakė į keletą auditorijos klausimų.

Iano Livingstone vizitas Lietuvoje – tai pirmasis tokio masto renginys, susijęs su žaidimų industrija. Reikia tikėtis, tai padėjo ir padės sukelti įvairių sluoksnių susidomėjimą šia industrija, padės nusikratyti neteisingo „žaidimai skirti tik vaikučiams“ įvaizdžio ir galbūt jau greitai galėsime rimčiau ir plačiau kalbėti apie žaidimų industriją Lietuvoje, MŪSŲ kūrėjų ar netgi leidėjų pasiekimus ir, žinoma, sulaukti daugiau panašių vizitų ar renginių. Na, o mes savo ruožtu būtinai jus apie viską informuosime.







"These days, there's so much competition for people's time you've got to be able to trigger an emotion immediately. I think you have to describe a game in ten words or forget it."

Ian Livingstone, Eidos Creative Director

„Šiais konkurencijos laikais norint patraukti žmonių dėmesį reikia sugebėti iš karto pažadinti jų emocijas. Manau, kad kompiuterinio žaidimo idėją reikia apibūdinti dešimčia žodžių arba ją pamiršti."

Ianas Livingstonas, „Eidos“ kūrybinis direktorius

## AR GALĖTUM SUKURTI TOBULO ŽAIDIMO IDĖJĄ IR UŽRAŠYTI JĄ DEŠIMČIA ŽODŽIŲ ?

### Konkursas baigėsi. Skelbiame nugalėtojus:

Geriausias tobulo žaidimo idėjas atrinko Britų Tarybos atstovai, profesionalūs žaidimų kūrėjai ir žurnalo redakcija. Siūlome susipažinti su geriausiomis idėjomis.

#### Konkurso favoritai, kuriems atiteko po originalų Eidos žaidimą:

Pastatyk skruzdėlyną. Valdyk jį. Ieškok maisto ir statybinės medžiagos. Apsaugok nuo priešų. — Denis  
Komiksų dailininkas, patekęs į savo pieštus komiksus, kovoja prieš nupieštą blogį. — Paulius.

#### Iano Livingstone išrinkta geriausia idėja, apdovanota originaliu Eidos žaidimu Hitman: Contracts:

Džiunglėse pasiklydęs sužeistas snaiperis (turi šautuvą, jokių kulų) bando išsigelbėti. — Vilius.

#### Kiti konkurso dalyviai, apdovanoti paguodos prizais:

Valdote papūgą, kuri nori surasti lesalą, kad išgydytų savo draugą. — Eivydas.

Ar galėjai kada pagalvoti, kad tave užpultų tavo atspindys? — Lina

RPG: žmogus, paliktas džiunglėse, turi kaip nors išlikti. — Eligijus.

Autojvykis. Vairuotojas. Koma. Siela atsibudo daugiaaukštyje. Sugrįžti į kūną — išeiti iš namų. — Denis.

Picos pristatymas. Didelis miestas, daug ginklų, mašinų, „upgreidų“. Mašinos tobulinimas.

Raganius prakeikia miestą, žmonės bėga nuo savo baimių — turi išsigelbėti. — Eimantas.

Pagrindinis veikėjas — vaiduoklis. Jis braunasi per anapus ir ieško savo pavogto kūno. — Agnė.

Žmogus su realiomis galimybėmis realių galimybių pasaulyje, siekiantis nerealaus tikslo. — Mantas.





# „Reset“ komanda važluos kovoti į Prancūziją

Birželio 6 dieną Kaune, žaidimu ir Interneto klube „Impress“ („HyperMaksimoje“) vyko „Counter Strike“ varžybos atrankai į „Electronic Sports World Cup 2004“ čempionatą, kuris liepos mėnesį įvyks Futuroscope, Prancūzijoje.

ESWC 2004 atrankoje dalyvavo tik 9 „Counter Strike“ komandos (nors į varžybas užsiregistravo apie 20 komandų). Žaidėjai susirinko iš Kauno, Vilniaus ir Marijampolės. Dėl mažesnio dalyvių skaičiaus buvo nuspręsta planuota dviejų dienų turnyrą surengti per vieną dieną.

Turnyro sklandumui koja šiek tiek pakišo nelyginis komandų skaičius: pagal standartinę turnyro lentelę viena komanda „netilpo“ į pradinį etapą ir turėjo peršokti iš karto į trečią varžybų ratą. Burtų keliu šia komanda tapo „nGa“, kuri dėl tokios sėkmės iškart užsigarantavo penktąją turnyro vietą.

Toliau visas turnyras vyko sklandžiai, tačiau gan įtemptai. Dėl mažo komandų skaičiaus jau pirmuose varžybų ratuose turėjo susiremti stipriausios klubų komandos: „Reset“, „Impress“, „X-Zona“ bei naujai suformuota „cGu <Fortakas>“ komanda. Esant dvigubai minusavimo sistemos kai kurioms teko susiremti po keletą kartų. Po visą dieną trukusių kovų turnyro prizininkai pasiskyrė taip:

1. „Reset“ komanda iš Vilniaus.
2. „cGu <Fortakas>“ iš Kauno.
3. „Impress“ iš Kauno.
4. „X-Zona“ iš Vilniaus.
5. „nGa“ iš Vilniaus.

Nugalėtojams atiteko pagrindinis prizas ir išpareigojimas: kelionė į ESWC 2004 finalą Prancūzijoje, kuria skiria Rusijos kiber-sporto asociacija „SouzjuzkiberSport“. Be to, „Reset“, kartu su antrosios vietos nugalėtojais „cGu“ birželio pabaigoje dalyvaus ir specialioje treniruočių stovykloje Maskvoje, kur vyks „Penkių tautų teritorijos“ varžybos. Daugiau informacijos apie ESWC čempionatą oficialioje svetainėje [www.esworldcup.com](http://www.esworldcup.com).

Linkime sėkmės komandoms ir tikimės „kietu“ pasiekimų tarptautinėje lygoje!



## ARBALET TAURĖ RESET KLUBE

Lietuvos žaidėjų ryšiai su ARBALETu atsirado 2001 m. Tu metu vasara Paryžiuje lietuvis Marius Bobinas (~Steam) tapo Age of Empires II (AOC) Europos čempionu. Netrukus Kazachijos biznierių ir Kibernetinio sporto mecenatas ARBALET sukvieto stipriausius AOC žaidėjus į Maskvą. Daugeli naujų žaidėjų sužavėjo ARBALET aistra kibernetiniam sportui, perspektyva žaisti su stipriausiais pasaulio žaidėjais, todėl nevienas iš jų įstojo į ARBALET vadovaujamą AOC žaidimo seimą (klaną) - The Legion Clan. Tarp jų buvo ir Marius (~Steam/L\_Clan\_Ugnis). Tarp daugelio ARBALET sponsoriuojamų turnyrų yra ir jo vardo taurės turnyrai. Viena iš tokių turnyrų buvo nuspręsta surengti ir klano lyderio L\_Clan\_Ugnis tėvynėje Lietuvoje. Kadangi „Reset“ klubas yra Marius treniruočių vieta, jis kreipėsi į klubo vadovybę su prašymu surengti „Arbalet Cup Lithuania“ butent čia. Ir štai šis turnyras jau realybė — ka tik baigėsi pirmoji jo dalis Warcraft III. Dabar mūsų laukia Delta Force: Black Hawk Down kovos. Kviečiame visus į „Reset“ klubą ruoštis šiam turnyrui. Kol kas tai vienintelė vieta kur instaliuotos legalios šio žaidimo versijos.

Daugiau informacijos svetainėje [www.reset.lt/arbalet](http://www.reset.lt/arbalet).

## WCG 2004 Lietuvoje

Gegužės 27 dieną Vilniuje, viebutyje „Reval Hotel Lietuva“ vyko pasaulio žaidimų čempionato „World Cyber Games 2004“ spaudos konferencija. WCG 2004 Baltijos alyse jau antrus metus organizuos Latvijos kompanija „Pro Games“, tačiau šiemet Baltijos atrankos finalas vyks Lietuvoje.

Baltijos šalių žaidėjai varžysis trijuose oficialiuose WCG 2004 žaidimuose. Tai „Counter Strike: Condition Zero“ (varžybos 5x5), „Warcraft III: The Frozen Throne“ (1x1) ir „Unreal Tournament 2004“ (1x1). Lietuvos atrankinis turnyras vyks liepos 16 – 17 dienomis viebutyje „Reval Hotel Lietuva“, Vilniuje. Į karto po to, liepos 18 d. tame pačiame viešbutyje vyks WCG Baltijos šalių finalas.

Turnyrų ir nugalėtojų atranka vyks taip pat, kaip ir pernai: nacionalinių „Warcraft III: The Frozen Throne“

ir „Unreal Tournament 2004“ pirmenybių nugalėtojais automatiškai pakliūs į pasaulinį finalą, o trys geriausios „Counter Strike“ komandos iš kiekvienos šalies turės susirungti Baltijos finale, ir tik nugalėtojų komanda važiuos į pasaulinį WCG 2004 finalą, kuris vyks spalio pabaigoje San Franciske, JAV.

Be to, nacionalinės atrankos turnyro metu vyks „Samsung“ taurės turnyras žiūrovams, kuriame nebus amžiaus apribojimų. Oficialus taurės turnyro žaidimas – „StarCraft: Brood War“. Tačiau taip pat bus galima išmėginti savo jėgas ir kituose oficialiuose WCG žaidimuose.

Registruotis į nacionalinį atrankos turnyrą galima jau dabar oficialiame tinklalapyje [www.wcgbaltic.lv](http://www.wcgbaltic.lv). Pirmename, kad turnyruose gali dalyvauti ne jaunesni kaip 16 metų žaidėjai.



# III TARPTAUTINIS



I M P R E S S

## COUNTER STRIKE TURNYRAS



**KAUNAS**

**2004 06 26-27**

**[WWW.IMPRESS.LT](http://WWW.IMPRESS.LT)**



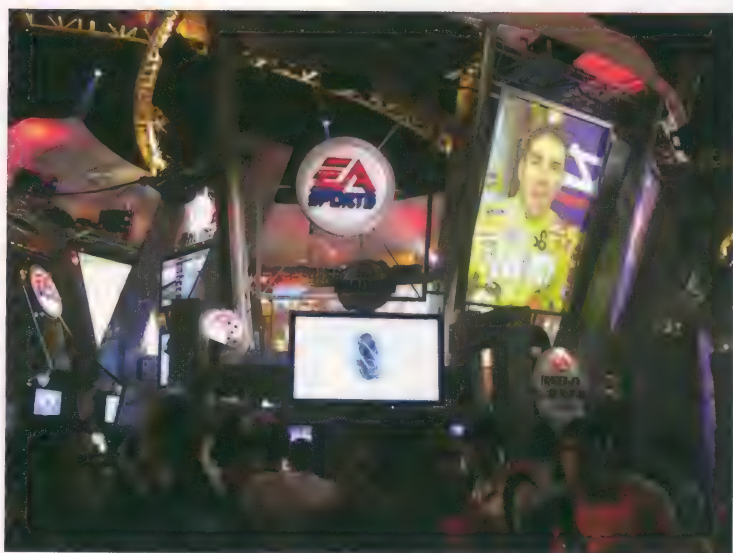




2004



# E3 2004



Šių metų E3 parodoje, vykusioje gegužės 12–14 dienomis Los Anžele, JAV, buvo demonstruotas rekordinis žaidimų skaičius — net 5000! Tad užduotis atrinkti įdomiausius ir apie juos papasakoti jums buvo tikrai sudėtinga. Situacija supaprastino tai, kad šis didžiulis skaičius apima visas konsoles ir visus žaidimus, nebūtinai naujus. Jūsų dėmesiui patys patys karščiausi ir laukiamiausi PC žaidimai šiais ir kitais metais (nuo A iki Z).





„ALFA: Antiterror“ yra eiga paremtos taktinės kovos žaidimas, kuriame valdysite elitinį Rusijos specialiųjų taktinių karinių pajėgų būrį ALFA. Įkurtas dar Sovietų sąjungoje kaip KGB padalinys, ALFA šiuo metu kovoja su teroristu ir stambiųjų nusikaltėlių išpuoliais.

Žaidime valdysite 16 agentų būrį. Misijas teks vykdyti Čečėnijoje, Afganistane, Vidur-

rio Rytuose ir kituose pavojingiausiuose ir karščiausiuose taškuose. Misijos bus įvairios, pavyzdžiui, kritusių Rusijos karinių pajėgų aptikimas ir gelbėjimas iš priešo teritorijos. Iš viso „Antiterror“ žaidime bus 17 misijų, jos sugrupuotos į keturias istoriškai paremtas kampanijas.

Kaip vadovas, turėsite pasirinkti karių, kuriuos vesite į



kiekvieną misiją, „pasverdami“ kiekvieno kario specialias savybes. Komandos nariai kovodami gaus patirties, tad jei viskas seksis, ilgainiui vadovausite elitinei veteranų grupei. Galėsite naudotis ir įvairiausiais ginklais bei įranga, daugiausiai rusų gamybos.

„ALFA: Antiterror“ turės ir realaus laiko elementų. Žaidimas susidės iš dviejų fazių:

strateginės, kur reikia planuoti veiksmus, ir realaus laiko, kur stebimi rezultatai.

Žaidime be ALFA būrio bus ir kitų šalių specialiosios pajėgos: Britanijos SAS, Amerikos Delta Force, Prancūzijos GIGN, Vokietijos GSG-9 ir NATO spec. daliniai, su kuriais bus galima žaisti „multiplayer“ režime.

„ALFA: Antiterror“ AK išvysime rudenį.



Tikriausiai praeis dar daug metų, kol kūrėjai pradės gaminti nestandartines, neukurtas pagal vieną ir tą patį šabloną realaus laiko strategijas. Susipažinkite, dar viena tradicinė RTS, sukurta „Electronic Arts“ kompanijos. Žaidimas turės visas šiam žanrui būdingas savybes: fantastinį siužetą, tris rases ir kamerą „a la“ „Warcraft III“. Tačiau žaidimas turi ir savo unikalių savybių, tokių kaip dviejų lygių mūšių laukų sistema ir patrauklūs 3D veikėjai bei burtai.

„Black Hole“ kūrėjų studijos iš Budapešto dėka kelių lygių žemėlapių turi savo „minimapus“ ir yra susieti tarpusavyje. Visi žaidimo resursai (mediena, auksas ir brangakmeniai) išbarstyti abiejose žemėlapių lygiuose — taigi bazes galėsite statyti, kur tik panorėsite.

Visos trys „Armies of Exigo“ frakcijos — žmonės, žvėrys ir „kritusieji“ — turi savo stiprybių kovoti tokiuose žemėlapiuose. Pvz., žmonių rasės angliakasiai gali iškasti tunelius į požeminį lygį. Žvėrių aljansas, kurį sudaro orkai, ograi ir panašūs turi milžinišką ir griausmin-

gai atrodantį demonų dalinį, kuris gali teleportuotis tarp lygių ir pagal žemėlapi. „Kritusieji“ — vabzdžių ir burtininkų mišinys — gauna specialę premiją, kai kovoja tamsoje.

Kiekviena frakcija turi du lyderius, kurių vaidmuo vieno žaidėjo kompanijų siužete yra labai svarbus. Paprasti žmonių ir žvė-



rių armijų padaliniai gauna exp taškus, kuomet žaidėjas pereina lygį, kurių iš viso yra 36. Tuo pačiu metu „kritusiųjų“ armija turi bendrą lygių klaną, kuriame gali tobulinti ir daryti „upgrade“ savo padaliniams, priklausomai nuo jo lygio.

„Armies of Exigo“ pasirodys PC rinkoje metų pabaigoje.



Po žaidimo „Battlefield 1942“ pasirodymo 2002-iais, kompanija „Digital Illusions“ išleido net tris papildymus jo, ir štai 2004-ais mes pagaliau sulauksime tikro tęsinio. Naujas grafinis ir audio varikluokas, iš naujo perdaryta fizika leidžia naujam žaidimui žengti žymiai toliau už savo pirmtakus.

„Battlefield 2“ veiksmas vyksta šiuolaikiniuose Artimuosiose Rytuose (kas ten tik nevyksta dabar :)). Pagrindinis „geimplejaus“ procesas išliko beveik be pakeitimo, jei neskaitysime kelių naujų klasių ir statistikos/patirties sistemos pridėjimo. Tarp naujovių — „heavy-weapons support“ (sunkiosios artilerijos palaikymo) klasė ir „special ops“ (specialių operacijų) klasė. Ir nepriklausomai nuo to, kokią klasę pasirinksite — naują ar seną — galėsite mėgautis nauja statistikos ir patirties kaupimo sistema, kuri suteiks galimybę naudoti naujus, papildomus ginklus, po mūsų sukaupus pakankamai „exp“.

Žemėlapiuose atsirado daugiau elementu, kuriuos galima sunaikinti — pridėta medžiagų prasiskverbimo funkcija. Dabar, jei pasislėpsite už plieninės sienos, jūsų gal ir nematys, bet jei pamatys, tai kulkos tikrai jus pasieks.

Naujasis žaidimo audio varikluokas naujoja „EAX 3D“ efektus garso uždarumui ir kitiems dalykams. Pvz., vos girdejomė atskrendantį malūnsparnį, nes garsas buvo blokuojamas pastatu, esančių tarp mūsų ir mašinos.

„Battlefield 2“ palaiko iki 100 žaidėjų „multiplayer“ režime, o tai tikrai



Šis žaidimas yra savarankiškas (ne-reikalaujantis originalo) papildymas prie praėjusių metų realaus laiko strategijos „Blitzkrieg“, susidedantis iš 18 misijų kampanijos ir apie 10 atskirų misijų. Kampanija yra skirta vienam garsiausių Trečiojo Reicho generolų, Ervinui Rommeliui. Į žaidimą pateko ne tik jo kampanija Afrikoje, atnešusi jam pravarde „dykumos lapinas“, bet ir kiti jo karinės karjeros etapai, pradedant vokiečių invazija į Prancūziją, ir baigiant bandymais atmušti sąjungininkų puolimą į Siciliją ir Normandiją. Tarp misijų išvysime garsius Rommelio mūšius už Ardenas, Tripoli, Torbruką, El-Alamain ir kitus miestus.

Tarp atskirų misijų yra, žinoma, ir europietiškos, bet pagrindinis ypatumas — tai Ramiojo vandenyno veiksmų arena, ir, atitinkamai, naujoji kariaujanti pusė — Japoni-

ja. Tarp šiuose egzotiškuose misijose atvaizduotų įvykių — mūšiai Birmoje ir Singapūre.

Pačios misijos yra pakankamai didelės (žaidimas truks apie 20–30 valandų), o jų tikslai labai įvairūs: aviaciniai smūgiai, gynyba, evakuavimas, kontrapuolimas, slapotos operacijos, diversijos ir t. t. Atitinkamai, žaidyme išvysime ir japonų karinius padalinius, pvz., tankus „Chi Ha“ ir „Zero“ naikintuvus. O bendras naujų padalinių skaičius yra 50. Tarp jų skirtingi vokiečių, amerikiečių ir britų

tankai,

daug. Kompanijos-leidėjo, EA, atstovai teigia, kad tai bus tikras išbandymas net patyrusiems žaidėjams. Žinoma, kiekvienam žemėlapiui šis skaičius skirsis, priklausomai nuo dydžio.

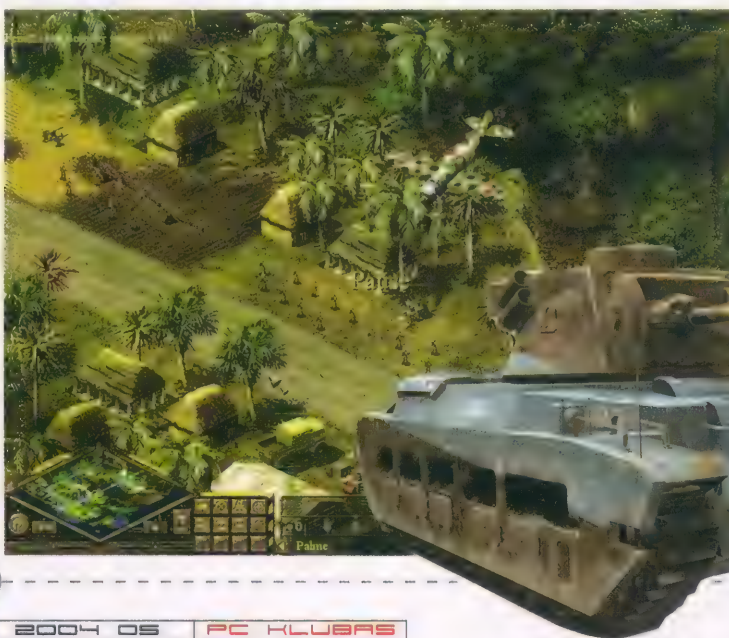
„Battlefield 2“ numatoma išleisti 2005 pradžioje. EA atstovai teigė, kad prie žaidimo kūrimo prisideda ir „Trauma Studios“, tačiau pagrindinis veiksmas vyksta Švedijoje, kur yra pagrindinė „Digital Illusions“ būstinė.



Rommelio Afrikos pajėgų kariai, amerikiečių desantas. Kaip ir daugelyje panašių žaidimų, padaliniai, turintys daugiau karinės patirties, kariauja efektyviau, taigi yra prasmės juos saugoti.

Skirtingai nuo daugelio „add-on“ų, šiame buvo patobulintas ir kariaujančių pusių dirbtinis intelektas. Dabar priešai kariaus išradingiau, ieškodami silpnų vietų jūsų karinėse struktūrose. Kūrėjai labai rimtai pažvelgė į naujų padalinių ir jų taktikos modeliavimą, netgi apklausė tikrus to karo veteranus, kurie išgyveno iki mūsų laikų.

Pradžiuginti visus Antrojo pasaulinio karo fanus kompanija „CDV Software GmbH“ ketina jau liepos mėnesį.







„Headfirst Productions“ kuria iškart du pirmojo asmens siaubo nuotykių žaidimus, paremtus rašytojo Hovardo Filipso Lovekrafto psichologinio siaubo kūrinio „Call of Cthulhu“. Pirmasis šių žaidimų, „Dark Corners of the Earth“, buvo paskelbtas dar 2001-aisiais ir atidėliojamas iki šio rudens. Reikia tikėtis, šį kartą atidėliojimų nebebus ir nuostabių siaubo šedevrą išvysime savo AK ekranuose bei „Xbox“ konsolėse.

„Dark Corners“ turės galybę unikalių savybių. Žaidimas naudos sutrikusios psichikos būklės sistemą. Pagrindinis veikėjas Džekas Voltersas patiria šoką nuo keistų garsų ir vaizdų žaidime. Dėl to jam gali prasidėti haliucinacijos ir kiti netikėti siurprizai, kurie turės įtakos „geimplėjui“. Dėl šios ir kitų priežasčių „Call of Cthulhu“ negalima vadinti tiesiog pirmojo asmens šaudykle, nors

būtent taip ji žaismė. Veikėjo galimybės iš tiesų mažės blogėjant jo sveikatai, pavyzdžiui, sulūžus kojai, bus sunkiau judėti, o įkrikęs į šaltą vandenį, jis pradės tirėti. Ir nesitikėkite jokių sveikatos paketų, medicinos dėžučių ar kitų modernių veikėjo sveikatos „atstatymo“ įrankių — veiksmas juk vyks 1920-aisiais. Apsiginklavęs būsite atitinkamas tam laikotarpiui, tačiau to laikmečio pistoletai ir šautuvai menkai apgins nuo

siaubingų padarų, kuriuos sutiksite, tad žaidimas turės labai stiprų „survival horror“ prieskonį.



Artėjantis super populiaros „Activision“ kompanijos šaudyklės praplėtimas irgi neapėjo E3 parodos. Busima „expansion pack“a“ sudarys apie 10 vieno žaidėjo režimo misijų, taip pat devyni „multiplayer“ žemėlapiai, kuriuose išvysime tokią galingą karinę techniką, kaip tankai ir haubicos.

Iš viso žaidime bus pristatytos trys Antrajame pasauliniame kare dalyvavusios pusės, už kurias bus galima sužaisti, kovojant su naciais: britai, rusai ir amerikiečiai. Visos jos bus susietos tarpusavyje, tačiau mūsų vyks skirtingose vietovėse — britų kampanija bus pagrįsta Sicilijos išlais-



būtų suteikta erdvė tankams ir džipams, kuriais nuo šiol galėsite važinėti. Pėstieji kariai irgi nebus beginkliai, jie galės pasinaudoti galingais ginklais, išmėtytais visame žemėlapyje. Ypač triuškinančiai atrodo prieštankinis ginklas „Flak 88“.

„United Offensive“ kuriamas „Gray Matter“ studijos („Return to Castle Wolfenstein“ kūrėjai) pasaulio šviesa išvys spalio mėnesį.



vinimu, amerikiečių kovos perkels jus į mūsų šalia Bulge miesto, o kariaujant už rusus galėsite prisiminti istorijos vadovėlius ir garsųjį Kursko mūšį — vieną didžiausių tankų mūšių pasaulio istorijoje.

Parodos metu besisukančiame filmuke apie žaidimą ypač patraukliai atrodė sprogimų, lieptaus ir apšvietimų spec. efektai. Taip pat visi žemėlapiai žymiai padidėjo — tai reikalinga tam, kad





Kompanija „Stormregion“, anksčiau pasižymėjusi parodijų strategija „SWINE“ (apie kiaulių ir triušių karą), ši karta palietė karo temą kur kas rimčiau, pažvelgus iš Antrojo pasaulinio karo pozicijų. Tuo pačiu metu patys kūrėjai žada žymiai daugiau realistiškumo negu analogiškose šio žanro ir temos žaidimuose.

„Codename: Panzers“ sudaro trys kampanijos, susidedančios iš 30 misijų. Pirmoji iš šių kompanijų, (už Vokietiją) prasideda nuo blitzkrigo Lenkijoje, Prancūzijoje ir Balkanuose, o baigiasi Maskvos ir Stalingrado pri-

Tokiu būdu, nepaisant savo pavadinimo, žaidimas skirtas tikrai ne vien tik tankams — nors jų vaidmuo ne paskutinis. Apskritai „Codename: Panzers“ pristatys šimtus įvairių pajėgų rūšių, tarp kurių išvysime ir vokiečių „Karališkus tigrus“, tarybinius „T34“, amerikietiškus „Šerma-

Tai galima padaryti, panaudojus „Molotovo kokteilį“ arba tiesiog ugniasvaidžiu įkaitinus mašinos korpusą — sėdintiems viduje nebeliks nieko kito, kaip tik bėgti arba iškepti. Na, o paskui, palaukus, kol korpusas atšals, vidun galima bus talpinti savo karius. Visi techniniai „unitai“ (mašinos, lėktuvai, tankai) charakterizuojami „hit pointais“, ekipažo patirtimi ir šovinių atsarga.

Pėstininkus valdysime ne kiekvieną atskirai, o nedidelėmis grupėmis, kurių kiekviena turi kažkokią bendrą specialybę — tai gali būti įprasti ka-

RTS, jie moka palikti savo pajėgų dalį rezerve ir tinkamai jais naudotis.

Prarasti karius neapsimoka jau vien todėl, kad jie gali įgyti patirties (geresniam įvairių ginklų rūšių naudojimui) ir netgi išmokyti nustatyti, kur slepiasi priešas, kurio jie nemato (kuo daugiau patirties, tuo geriau jiems tas pavyksta — ypač praverstu žvalgyboje). Taip pat žaidime numatyti vadinami „prestižo taškai“ (prestige points), kuriuos gausite už savo pergalės; juos galite eikvoti kairių skaičiaus didinimui arba jau esančių karių „upgrade'ams“.



egiose. Nuo čia prasideda antroji kompanija, (už tarybinę armiją), kuri pasibaigia Berlyne. Trečioji kompanija (už JAV ir Didžiosios Britanijos bendrąsias pajėgas) prasideda nuo karių išlaipinimo Normandijoje ir baigiasi vokiečių kontrpuolimui Ardenoje; daugelis šios kompanijos misijų yra skirtos specialiosioms sąjungininkų operacijoms, pavyzdžiui, raketų komplekso V2 ataka arba parašiutininkų desantas Arnemėje.

nus“ ir britų „Čerčilius“, taip pat artilerija, prieštankinius ginklus, sunkvežimius ir bombonešius, įvairius pėstininkus bei desantininkus ir net tokius egzotiškus „unitus“, kaip naikintuvai „Ba 349 Natter“ (realiuose mūšiuose jie „sudaulyvoti“ nespėjo).

Karo mašinos ir jų ekipažo nariai sumodeliuoti atskirai. O tai reiškia, kad yra galimybė sunaikinti arba išvaryti ekipažą, ne itin apgadinus mašiną, ir panaudoti ją savo tikslams.



riai, medikų grupė, prieštankinės gynybos pajėgos ir t. t. Jų valdymo uždavinį žymiai palengvina neblogas AI. Kariai moka gulti ir ropinėti, ieškoti ir užtikrinti priedangą, bet užpulti didelių pajėgų gali ir bėgti iš mūšio lauko. Priešai, savaime suprantama, nė kiek ne bukesni. Jie, kaip ir jūs, stebi savo šovinių atsargas, patirtą žalą, ir reikalui esant, siunčia remontines komandas; dar daugiau, skirtingai nei daugelyje kitu

„Codename: Panzers“ pasižymi pakankamai kokybiška grafika. Pasaulis ir viskas, kas jame yra, visiškai trimatis (net sprogimai ir dūmai — jokių plokščių, „spraitų“), dinamiškai keičiasi metų laikas, oras ir paros laikas, daiktai numeta šešėlius atitinkamai saulės padėčiai, objektai džiugina akį aukšta detalizacija ir realistiškumu.

Žaidimas turėtų pasirodyti 2004 vasaros viduryje ir tikrai yra vertas visų RTS mėgėjų dėmesio.





„Vairuotojas“ jau trečią kartą sugrįžta į mūsų namus. Ir vėl privataus detektyvo Tanner'io lauks nepakartojami ir pavojingi nuotykių. Ši karta jam teks susidurti su milžiniška tarptautine automobilių kontrabanda užsiimančia organizacija. Veiksmas vyks trijuose miestuose: M a j a m y j e, Stambule ir Ni-coje. Visi miestai realistiškumu atitinka savo tikrus prototipus.

Kaip teigia leidėjai, kompanija „Atari“, žaidimo žemėlai-



pai sieks apie 250 kilometrų ir turės apie 30 000 visokiausių pastatų. Ir kaip patys galite spresti iš žaidimo pavadinimo, didžiąja laiko dalį jums teks važinėti šiais miestais, panaudojant daugiau kaip 50 mašinų, tarp kurių bus mopedai, motociklai, ir net valtyys. Naujovė, skirianti „Driver“ nuo ankstesnių dalių, yra ta, kad tam tikruose

etapuose jums teks vaikščioti pėsčiomis ir būtent taip vykdyti teisingumą. Žaidimą padėjo įgarsinti tokios Hollywood'o žymybės kaip Michael Madsen, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, ir Ving Rhames.

Žaidimas konsolių rinkoje pasirodys jau šį mėnesį, tačiau, kaip bebūtų gaila, AK jį išvysime tik rudeni.

Kompanija „Microsoft Game Studios“ šiais metais ruošia tikra „perla“ visiems „hack-and-slash“ žanro gerbėjams. Naujas „Dungeon Siege“ frančizės žaidimas yra daromas to paties variklio pagrindu, kuris buvo panaudotas pirmoje dalyje ir jos praplėtime. Pagrindiniai pakeitimai padaryti siužete, jis tapo labiau kompleksinis, sudėtingesnis, su daugeliu išplėtimu. Nuo šiol veikėjai, prisijungę prie jūsų grupės, gali ir nelikti

joje amžinai, kaip buvo anksčiau — dabar, priklausomai nuo jūsų kitų sprendimų, jie gali palikti jus. Taip pat žymiai padidintas „bonus“ užduočių kiekis.

Kaip ir ankstesnėse dalyse, „Dungeon Siege II“ leis jums patiems derinti savo veikėjo išorę, pa-

rinkti šukuosenas ir rūbus. Rasių žaidime yra keturios: žmonių, elfų, driadžių ir titanų. Neišvengė pakeitimų ir mūšių sistema. Prie pagrindinių pirmosios dalies klasių (kovotojas, lankininkas, Žemės magijos burtininkas ir Kovų magijos burtininkas) pridedo nau-

jos klasės, kurios atrakinamos, vystant jau esančias. Taip, pvz., iš kovotojo burtininko, nepadarysite, tačiau turėsite pasirinkimą, ar padaryti kardo ir skydo kovotoją, ar abiejų ginklų, ar galingu dvirankių ginklų meistru. Taip pat išvysime visą aibę specialių ir galingų atakų, kurias panaudoję tam tikrą laiką lauksime, kol jos atsinaujins.

„Dungeon Siege II“ pasirodys AK rinkoje lapkričio pabaigoje.







2004



GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

„Operation Exodus“ vieno žaidėjo kampanija prasideda praėjus 300 metų po pirmosios dalies įvykių planetoje Morningsstar, Šiaurės Žvaigždžių Aljanso būstinėje. Jūs esate minėtų pajė-

gų kapitonas, vardu Jacobs Angelus, ir būtent jums tenka gelbėti gimtuosius kraštus nuo Terra imperijos invazijos. Žaidimą sudaro net 24 misijos ir trys pusės, už kurias bus galima sužaišti (ŠŽA, Imperija ir paslaptinė, kol kas neatskleista trečioji nacija). Grafika yra stulbi-



nančiai detalizuota, pvz., priartinus kamerą prie karių, galima matyti jų veidų ypatumus ir netgi emocijas. Žemėlapiai, kuriuose vyks veiksmas, nors ir išliko to paties dydžio, kaip pirmoje dalyje, tačiau yra žymiai geriau nupiešti — poligonų jiems kūrėjai aiškiai nepagailėjo. Operacijų metu galėsite valdyti apie 100 skirtingų karių rūšių, navigacijos paprastumui juos galima bus apjungti į bendrus padalinius. Kūrėjai, kompanija „Massive Entertainment“, žada išleisti žaidimą PC birželio 22 dieną.



HEROES OF THE PACIFIC

Kompanijos „Encore“ busimas Antrojo pasaulinio karo laikų skrydžių simulatorius padės jums sudalyvauti mūšiuose prieš japonus ir netgi iš naujo perrašyti tokius garsius mūšius kaip Pearl Harbor, Wake Island, Midway, Guadalcanal ir Iwo Jima. Pagrindinėje kompanijoje jūsų lauks net 25 misijos ir tiek pat lėktuvų, tarp kurių pamatysite amerikiečių „F4F Wildcat“, „F4U Corsair“, „F6F



Hellcat“, „P-38 Lightning“, „Dauntless SBD dive bomber“, „B-25 Mitchell“ ir japonų „Zero“, „Val“, „Betty“ naikintuvus. Žaidimo grafika atrodo tikrai įspūdingai, ypač debesys ir sunaikintų lėktuvų specialieji efektai. Perodod metu žaidimas jau buvo išbaigtas 40%. „Heroes of the Pacific“ vienu metu yra rengiamas visoms šiuolaikinėms platformoms ir PC ir turėtų pasirodyti šiuo metų gruodžio mėnesį.





Kompanija „Pyro Studios“ nuo seno buvo žinoma kaip kokybiškų taktinių žaidimų („Commandos“ frančizė) ir tradicinių RTS („Praetorians“) kūrėja. Šiuo metu Ispanijoje esanti kompanija kuria naują žaidimą, kuriame sujungti „požingsninis“ režimas (dideliame žemėlapyje) ir realaus laiko mūšiai. Žaidime galėsite valdyti vieną iš XIX amžiaus (kuriame vyks veiksmas) imperijų: Didžiąją Britaniją, Prancūziją, Rusiją, Prūsiją, ir Austro-Vengriją. Kiekviena imperija pradeda karą su tikra istorijos raida atitinkančiomis pajėgomis ir silpnybėmis, tačiau priklausomai nuo to, kaip ją valdysite, imperijos galia gali pasikeisti. Žaidimas leis jums valdyti ir užsiimti pasirinktos šalies kariuomene, politika, diplomatija, ekonomika ir technologija.



Kuomet kitos imperijos bandys plėstis, konfliktas taps neišvengiamas. Štai tuomet teks vadovauti savo kariams, kurie, kaip ir galima buvo tikėtis, visiškai atitinka savo istorinius prototipus. Tas pats pasakytina ir apie jų naudojamus ginklus. Didelės itakos mūšiams turės aplinka ir oras. Pastatai, miškai ir aukštumos gali gerai pasitarnauti, jei naudositės jais protingai.

Tų metų istorijoje taip pat labai svarbus buvo jūros mūšių vaidmuo. Žaidime jie irgi nepamiršti. Valdysdami laivus, galėsite skandinti priešų laivus ir juos pagrobti.

„Imperial Glory“ pasirodys išskirtinai AK 2005 metų pradžioje.



Vienas įdomiausių „Electronic Arts“ kompanijos projektų parodoje be jokios abejonės, tapo, naujas „The Lord of the Rings“ frančizės žaidimas, realaus laiko strategija „The Battle for Middle-Earth“, kurioje galėsite iš naujo atgaivinti epinius klasika tapusias Peter'io Jackson'o trilogijos mūšius. Iš karto reikia pasakyti, kad šis naujas ambicingas projektas ketina perimti garsiųjų filmų emocinę įtampą: pakankamai drąsus ir keistas sprendimas realaus laiko strategijai, žanrui, paprastai neturinčiam daug individualumo. Tačiau kelias, kuriuo kūrėjai ketina pasiekti šį tikslą, yra aiškus — jie ketina padaryti žaidimo pasaulį kiek įmanoma panašesnę į realų. O tai reiškia, kad „The Lord of the Rings“ pasauliui reikės ekstremaliai aukšto detalizavimo lygio — kaip ir interaktyvumo.

Mūšyje už Middle-Earth galės sudalyvauti net keturios frakcijos: gerieji „Gondor“ ir „Rohan“ ir blogieji „Mordor“ bei „Isengard“. „Gondor“ bus iš esmės gynybinė frakcija su galinga kariuomene ir apsiausties ginkluote. „Rohan“ bus „greito smūgio“ frakcija su ge-

rai ištreniruotais raitininkais. „Mordor“ galės priblokšti priešus savo brutaliu orku begalinę galia. Ir „Isengard'o“ galingi „urukai“ pėstieji kariai ir jų paslap-



tingas vadas Saruman tikrai sukelis rimtas grėsmes kiekvienam. Žaidime bus dvi vieno žaidėjo kampanijos: viena už gerąją pusę, kita — už blogąją. Jose galėsime sužaisti prieš ir už visas šias frakcijas. Taip pat sutiksite veikėjų, kurie pasikartos visose šiose kompanijose ir „suriš“ jas tarpusavyje.

Apibendrinamas, drįstu teigti, kad jei darbas prie žaidimo vyks ir toliau taip pat sėkmingai, EA tikrai pavyks įgyvendinti savo pažadą. Naujas žaidimas parodoje „sublizgėjo“ savo tikroviška grafika, aukštu detalizacijos lygiu ir nepakartojamais garso efektais.

„Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth“ pasirodys išskirtinai PC metų pabaigoje.



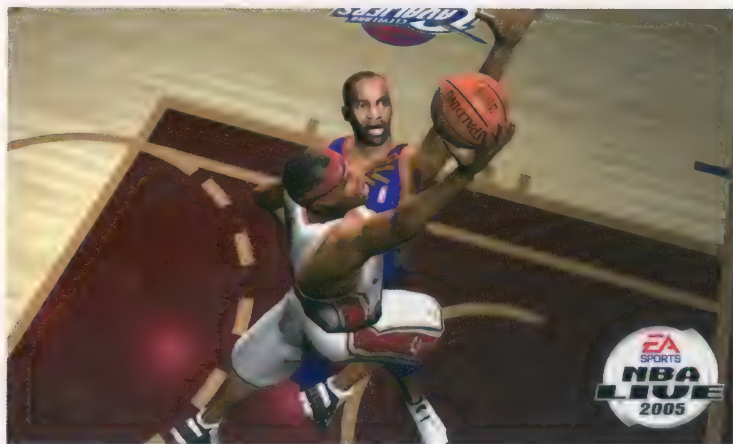


2004

A B C D E F G H I J K L M

NBA LIVE 2005

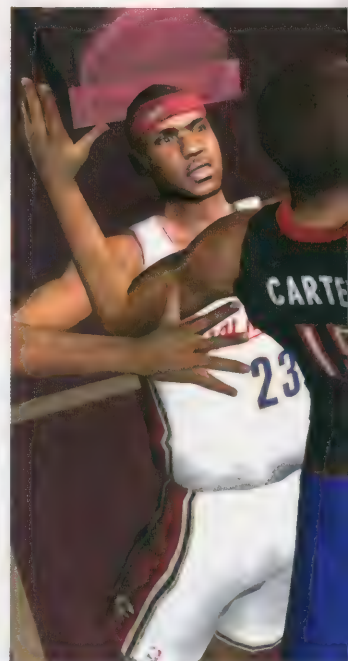
Pasiruoškite naujam NBA sezonui. Nauja 2005 metų kompiuterinio žaidimo versija pristato patobulintą „freestyle“ valdymo sistemą, su kuria galėsite tiksliau ir naudingiau vadovauti savo žaidėjų veiksmams atakoje ir gynyboje. Anų metų „NBA Live“ versijoje išvydome „dunk“ ir „layup“ mygtukų išskyrimą, šiais metais EA nusprendė išskirti vadina-  
mus gynybos mygtukus: nuo šiol, jei jūsų oponentas nepataikė metimo, turėsite pasirinkimą, ar paspausti vieną mygtuką ir atkovoti kamuolį, ar visai kita, ir pabandyti atlikti pakartotiną dėjimą.



Taip pat „NBA Live 2005“ pagerintas ir grafikos požiūriu, palyginus su ankstesnėmis frančizės dalimis — visų pirma tai pasakytina apie „motion capture“ technologiją ir padidėjusį visokiausių žaidimo situacijų animacijų skaičių; ypač daug išvydome naujų scenų, vykstančių už aikštelės ribų. Be to, žaidėjų modeliams naudojama dar daugiau poligonų ir aukštesnės rezoliucijos tekstūros — Šakilas O'Neal'as atpažistamas taip pat lengvai, kaip ir „smulkesni“ žaidėjai, pvz., Kobe Bryant'as. Taip pat pagerintas aikštelėje esančių žaidėjų DI, jų elgesys tapo artimesnis re-

aliam. Visus aikštelėje vykstančius įvykius komentuos Marv Albert ir Mike Fratello.

Vienu metu žaidimas kuriamas AK, „Xbox“, „PlayStation 2“ ir „GameCube“ platformoms, o pasirodys, kaip jau tapo įprasta, spalio mėnesį, prieš naująjį NBA sezoną.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Gaila, tačiau EA paroda nebuvo labai dosni laukiantiems „Need For Speed Underground“ tęsinio. Parodoje demonstruotas „Underground 2“ treileris buvo grynai reklaminis triukas. Jame pašėlusiais greičiais lenktyniauja tikri automobiliai, o viskas vyksta... ant merginos kūno. Po to staigiai sumirga įvairiausi šviečiantys „Need For Speed Underground 2“ už-

rašai ir ... viskas. „Geimplėjaus“ vaizdų ir informacijos teks laukti vėliau.

Kol kas galime pateikti tik žodine in-



Visual Upgrades



formaciją bei keletą išpūdingų iliustracijų. Svarbiausias „Underground 2“ vinis, be abejonės, bus laisvas režimas — žaidėjai tiesiog važinėsis po miestą ir ieškos gatvėse vykstančių lenktynių. Iš kitos pusės, priešišškai nusiteikę pagrindiniai lenktynininkai taip pat jus susiras, parodys išpūdingiausias miesto lenktynių vietas ir išprovokuos lenktyniauti. „Underground 2“ bus ir trys nauji žaidimo režimai, ta-

čiau kol kas jie nėra įvardinti. Stipriai pagilintas bus ir „tiuningo“ elementas, žaidime bus galima tiksliai parinkti ir sureguliuoti kiekvieną automobilio detalę.

Bus daugiau nei 30 automobilių, o vizualinis „tiuningas“ turės daug gubai daugiau galimybių. Bus galima derinti netgi automobilio garso sistemą!

„Underground 2“ (PC ir konsolės) „pavažiuos“ tradiciškai, metų pabaigoje.





Labai nekantriai laukiamas RTS žaidimas, sukurtas „Activision“ ir „Creative Assembly“ kompanijų, parodos metu sužavėjo visus savo naujų vietovių apdorojimo varikliuku, leidžiančiu vienu metu valdyti iki 10 000 trimačių padalinių mūšio lauke. Be to, naujasis variklis leidžia panaudoti daug daugiau detalių ir veikėjamų, ir žemėlapiams. Parodos metu žemės paviršiuje buvo demonstruojami

pakilimai ir raukšlės, kurių dėka sukuriamos labai idomios naujos taktinės situacijos — pvz., lankininkai žymiai efektyvesni tuomet, kai šaudo būdami virš savo priešų. Kitas skiriamasis žaidimo bruožas yra tas, kad kampanijų ir mūšių žemėlapiai susieti tarpusavyje. Tai reiškia, kad jeigu mūšis kampanijos žemėlapyje prasidėjo kalnuose, vadinasi, tuos pačius kalnus žaidimo objektų generato-

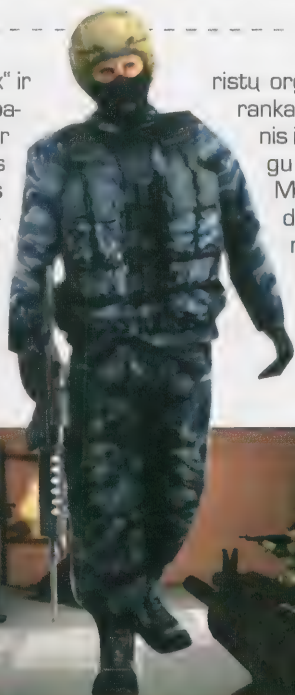
rius jums „pagamins“ ir mūšio lauke. Grafinis varikliukas parodos metu taip pat buvo smarkiai patobulintas: pradedant šešėliais ir baigiant kylančiomis kelyje dulkėmis po to, kai juo pražygiavo eilinė armija.

Neabejotinai „Rome: Total War“ kiekviena kartą atrodo vis geriau. Taigi dar nekantriau laukiame jo pasirodymo AK rinkoje, kuris įvyks metų pabaigoje.



ROME: TOTAL WAR

Žaidimų konsolės „Xbox“ ir AK turėtojai jau birželio pabaigoje galės džiaugtis dar viena pirmojo asmens šaudykle, kai pasirodys komandos „Zombie“ naujas žaidimas „Shadow Ops: Red Mercury“. Žaidime jums atiteks kapitono Frank Hayden vaidmuo, kai šis mėgina sustabdyti pasaulinę tero-



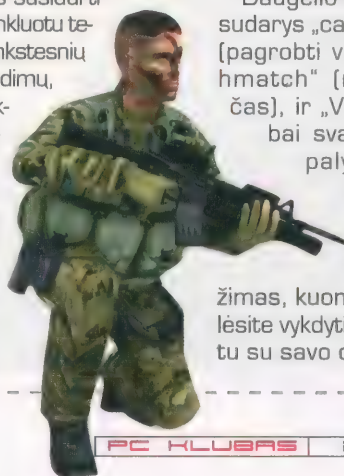
ristų organizacija, į kurios rankas pateko branduolinis įrenginys, paslaptiną pavadinimu „Red Mercury“. Vieno žaidėjo kampanija sudarys 25 misijas. Veiksmas vyks karo nusiaubtuose miestuose, džiunglėse, sniego kalnuose ir visose



SHADOW OPS: RED MERCURY

šiose vietose jums teks susidurti su begale pavojingų ir ginkluotų teroristų. Skirtingai nuo ankstesnių kompanijos „Zombie“ žaidimų, kuriuose pagrindinis akcentas buvo veiksmo tikroviškumas, „Shadow Ops: Red Mercury“ labiau primena filmą, super išpūdingą veiksmą. Žaidimas kuriamas „ Unreal“ varikliuko pagrindu, žymiai patobulintu specialiai jam.

Daugelio žaidėjų režimą sudarys „capture the flag“ (pagrobtį vėliavą), „deathmatch“ (mirtinas mačas), ir „VIP escort“ (labai svarbių asmenų palyda) režimai. Taip pat numatytas kooperatyvinis perėjimo režimas, kuomet misijas galėsite vykdyti kovodami kartu su savo draugu.







WAR: SHOCK: 3  
Karas Vietname — pastaruoju metu gana populiarī videožaidimų industrijoje tema. Ir jei daugybės filmų šia tema, savo laiku pasirodžiusių JAV, bendra tendencija buvo „kaip visa tai siaubinga ir beprasmiška“, tai žaidimai, kaip ir priklauso pramoginiam žanrui, dažniau suteikia vartotojui galimybę pasijusti herojumi.

„Shellshock: Nam '67“ — tai žaidimas, parodantis karą iš tos blogos, karčiosios pusės. Tikriausiai toks skirtumas nuo kitų žaidimų ta pačia tema paaiškinamas tuo, kad ši „geima“ kuria ne amerikiečiai: kompanijos su iššaukiančiu pavadinimu „Guerrilla“ („partizanų karas“) būstinė yra Amsterdamas. Tačiau kariauti mums vis dėlto teks amerikiečių pusėje. Pagrindinis žaidimo herojus — jaunas karys, neseniai pašauktas į armiją ir po trumpo bazinio pasirengimo 1967 metų sausio mėnesį mestas tiesiog į mirtinas Vietnamo džiungles. Savaime suprantama, kad kaip ir bet kokiame veiksmo žaidime, mūsų lauks specialios misijos (dviejų rūšių — didelio masto mūšiai su Šiaurės Vietnamo kariuomene ir slaptos operacijos mažame būryje). Tačiau pagrindinis tikslas — ne pagražinti krūtinę medaliais (jų iš viso nebus), o išgyventi.

Ir, žinoma, tai nebus paprasta. Sunkiai praeinamose džiunglėse net susiorientuoti yra problema, nekalbant apie nepastebėjimą priešų pasalas arba gaudykles. Lengvai galima supainioti savuosius ir priešus (nors žaidimas čia padeda, keisdamas taikinio spalvą priklausomai nuo to, į ką taikysimės), o kompiute-



rio valdomi kariai gali klysti, taigi žala nuo vadinamo „friendly fire“ visai tikėtina. Kaupiant karinę patirtį, herojaus savybės ir gabumai augs — bet misijos vargu ar taps paprastesnės. Beje, džiunglės nėra vienintelis kovų „placdarmas“ — kariauti teks ir požeminiuose tuneliuose, ir ryžių laukuose...

Skirtingai nuo daugelio savo kolegų, developeriai nesigiria, koks „krūtas“ jų varikliukas ir DI, o kukliai sako, kad jie atitinka šiuolaikinius standartus. Priešai moka rengti pasalas, vertinti jų santykį ir likti priedangoje. Jei santykis ne jų naudai — grei-



tai ištirti mūšio lauką ieškant gyvų; savi irgi veikia grupėmis, padeda jums dengiančia ugnimi, bet sunkioje situacijoje gali ir pasitraukti, nesulaukę jūsų. Kai kuriose misijose galėsime „užsakyti“ aviacijos ir sraigtasparnių pagalbą.

Pasibaigus misijai, būrys grįžta į bazę, kur galima net tik pailsėti ir išsigydyti, bet ir papildyti ekipiruotę. Nors, atrodo, reguliarios armijos karys turėtų būti išlaikomas valstybės, kai ką bazėje teks pirkti už savo „krauju ir prakaitu“ uždirbtus pinigėlius (tam, savo ruožtu, pardavus mūšyje isigytus „trofėjus“).

Žaidimas yra trečiojo amens. Jame pakanka realistiškų niūrių scenų — nuo sužalotų lavonų iki žiaurių belaisvių žudynių (rodomų ir misijose, ir vaizdo klipuose tarp jų). Grafiškai yra aukšto lygio, tikroviška, ypatingas dėmesys skirtas veikėjų animacijai. Pavyzdžiui, karys, gavęs mirtiną sužalojimą, ne tik kiekvieną kartą krenta kitaip, bet ir spėja kartą kita šauti į priešą.

Leidėjas, kompanija „Eidos“, žada išleisti šį intriguojantį projektą jau greitai, birželio pabaigoje. „Shellshock“ pasirodys PC, „PS2“ ir „Xbox“ platformoms.





Parodos metu kompanija „Konami“ pristatė ilgai laukta „Silent Hill 4: The Room“.

Planuojamas išleisti AK, PS2 ir „Xbox“ konsolėms šių metų rudenį, žaidimas turės naują personažą, vardu Henry Townshend, kuris „tampa savo užburtų namų auka“. Laikui bėgant jis suvokia, kad vienintelė išeitis — paslaptiniai portalai, kurie lydi į alternatyvius pasaulius, pilnus, visokiausių rūšių pabaisų — ir kai kurie iš jų gali net pulti per sienas! Reikia pažymėti, kad naujasis serijos žaidimas neturės jokio ryšio su ankstesniais, taigi jei nežaidėte kitų dalių — nieko tokio.

Žaidime panaudota realiaame laike besikeičianti ir psichologiškai žaidėjus slegianti aplinka, pvz., tamsus miškas, kalėjimas, motelis. Tekstūros, realistiški personažų modeliai, visiškai naujos pabaisos, tikroviški aplinkos vaizdai dar kartą pasiekia naują išpūdingą kokybės lygį meistrų iš „Konami“ dėka. Pagaliau dar viena naujovė serijoje: pagrindinį herojų galėsite valdyti ne tik trečiuoju asmeniu, kaip anksčiau, bet ir pirmuoju. Kaip paaiškino Akira Yamaoka, visų iki šiol išleistų „Silent Hill“ muzikos kompozitorius, kuomet Henry

bus savo kambaryje, kamera rodys aplinką pirmuoju asmeniu. Bet kai jis išeis iš savo kambario, matysime klasikinį trečiojo asmens vaizdą.

Taip pat ketvirtoje serijos dalyje bus daugiau ginklų ir priešų negu bet kokiame ankstesniame „Silent Hill“ žaidime. Pasikeitęs pagrindinio herojaus valdymas bus greitesnis, o gink-

klus galima bus persijungti realiaame laike, t. y. nereikės užėti į pagrindinį meniu. Galima itarti, kad kai kurie populiariausi irankiai žaidime vis dėl to bus, pvz. sunku įsivaizduoti herojų be radijo imtuvo, žiebtuvėlio, ir kai kurių populiariesnių ginklų, tokių kaip šautuvas ir katana.



mieste apuksite daugiau kaip 100 vadinamų „išbandymo ženklų“, kur galėsite patikrinti (žinoma, už vertingus apdovanojimus) savo žmogaus-voro gabumus ir savybes, pvz. bėgimas miesto gatvėmis per nustatytą laiką. Jeigu jau paminėjome savybes, reikia pridurti, kad antroje žaidimo dalyje jų skaičius žymiai išaugs. Paprasta ir neįspūdinga originalaus žaidimo kovų sistema pakeista naujoviška kombo sistema, kuomet Spider Man gali naudoti vo-

Kompanijos „Activision“ ir „Treyarch“ parodos metu pristatė „Spider Man 2“, naujausią populiaraus komikso kompiuterinio varianto tęsinį. Skirtingai nuo pirmosios dalies, antroje mums žadama žymiai daugiau interaktyvumo — dabar užuot tiesiog perėję lygi iš taško A į tašką B, galėsite daug tyrinėti ir bendrauti. Kai išvysite Niu Jorko miesto gatvėse (sukurtose pagal realų prototipą, t. y. pagal tikrus miesto gyvenamuosius rajonus) veikėjus su skirtingu spalvų ikonukėmis virš galvų, būtinai juos užkalbinkite! Nes būtent tuomet galėsite aktyvuoti papildomas bonus misijas ir naujus netikėtus siužeto posūkius. Dar daugiau,



ratinklius kombo pradžiai, atlikti triukus ore, suduoti kontrsmūgius ir net bėgioti sienomis — viskas tam, kad efektyviau ir efektingiau nugalėtume priešus, kurių neramiose miesto gatvėse išvysime tikrai daug.

Žaidimo grafika irgi akivaizdžiai pagerėjo. Naujasis Spider-Man veikėjo modelis turi daug daugiau poligonų ir detalizuotas žymiai geriau, o kostiumas beveik niekuo nesiskiria nuo to, kurį galėjome matyti garsiajame filme. Pats miestas atrodo kaip masyvus, išpūdingas

megapolis, sudarytas iš daugybės detalių. Ypač gilų išpūdį palieka „naktinė miesto versija“, kuomet gatvės apšviečiamos skirtingais šviesos šaltiniais su nuostabiais specialiaisiais efektais. O dar pridėkite skraidančius malūnsparnius, už kurių galima užsikabinti, ir suprasite, apie ką aš...

„Spider-Man 2“ pradžiugins mus jau visai netrukus — liepos pradžioje, ir pasirodys PC ir visose šiuolaikinėse konsolėse.







Parodos metu buvo neįmanoma nepastebėti ir vieno laukiamiausių šių metų žaidimų, ambicingo „S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl“. Kompanijos „GSC Game World“ ir „THQ“ parodoje pristatė naują žaidimo versiją, kurioje demonstruoti nauji priešai – mutantai, naujos „anomalijos“ – radioaktyvios arenos, žudančios visus praeivius ir visą aibę „DirectX 9“ paremtų grafinių specialiųjų efektų.

Demonstracinėje versijoje pateiktas ir labai idomus dalykas, kuri patys kūrėjai vadina „monstrų dirbtinio intelekto dviem skirtingais lygiais“. Vienas iš jų nusako, kaip monstrai ir kiti veikėjai saveikauja tarpusavyje palikti vieni (jie gali pulkti vienas kitą arba vengti, priklausomai nuo to, kiek yra išalkę, kaip „pavojingai“ vertina vienas kitą, ir pagaliau, kiek sužeisti). Kitas DI lygis nusako monstrų elgseną, išvydus pagrindinį veikėją, t. y. jus. Pvz., toks priešas kaip „bloodsucker“ būtinai agresyviai puls jus iš priekio, jei susidursite su juo artimoje distancijoje, tačiau jei tik turės

progos, jis būtinai pasinaudos savybe tapti nematomu ir puls iš nugaros arba šono.

Vieni sudėtingiausių priešininkų „STALKER“ žaidime bus jūsų „kolegos“, kurie, kaip ir jūs, yra pavojingai ginkluoti ir tikrai netoleruoja jų teritorijos užgrobimo. Tačiau jei panaudosite savo gamtos suteiktą charizmą, galite susidraugauti, ir tuomet galėsite net prekiauti su jais bei išgauti vertingos informacijos. Priklausomai nuo jūsų veiksmų, kai kurie „stalkeriai“ gali jus persekioti (ypač tuo atve-



ju, jei nužudėte jų draugus). Jei nepasiseks ir aptiksite visą būrį tokių „draugiškai“ nusiteikusių „stalkerių“, jie panaudos taktinį puolimą primenančias atakas – t. y. bandys apsupti jus iš kraštų ir šonų.

Be minėtų „stalkerių“ ir mutantų, būtinai susidursite ir su zonose patrulinančiais kariuomenėmis, labai sunkiai ginkluota ir pavojinga. Dar viena naujovė – vadinamosios „anomalijos“, teritorijos, kurių reikia vengti bet kokia kaina – jos yra



radioaktyvios ir visiems pražūtingos. Jas atpažinti galėsite pagal oro blykčiojimą tose vietose arba pasitelkę radiacijos matuoklį. Parodos metu demonstruotos dvi anomalijos – „gravity“, ištraukianti aukas ir traukianti jas į košę, ir nuodu („acid“), padengianti aukas karštais žaliais nuodais ir mirtinai nuplikanti.

Galiausiai reikia paminėti, kad naujausia žaidimo versija parodos metu sukosi ant „DirectX 9“ variklio. Visi specialieji efektai, tokie kaip dinaminis apšvietimas, sproginiai, dūmas, rūkas ir kiti, atrodo ypač išpūdingai ir tikroviškai.

THQ atstovai paminėjo, kad netrukus pasirodys vieša žaidimo beta versija su daugelio žaidėjų režimu.





Komandinės šaudyklės igauna vis daugiau populiarumo, ypač po „Battlefield“ frančizės sėkmės. Štai ir „LucasArts“ kartu su „Pandemic“ nusprendė pradžiuginti visus šio žanro gerbėjus dar kartą. „Star Wars: Battlefront“ — tai „multiplayer“ režimu paremta trečiojo asmens šaudyklė. Parodos metu pristatyto žaidimo tikslas buvo užvaldyti kaip imanoma daugiau vadinamą „mazginį tašką“ žemėlapyje, kur galite prisikelti po ne-

tikėtos mirties. Dar daugiau, šiuose taškuose atsitiktinai gali atsirasti transporto priemonės, palengvinančios judėjimą žemėlapyje. Žaidimas baigiasi, kuomet viena iš komandų praranda bendrą jai skirtą tašką — pastarasis mažėja po kiekvieno nario eilinės mirties.

„Geimplėjaus“ procesas nepateiks nieko naujo žanro veteranams. Verta tik paminėti, kad kiekvieną kartą prisikeldami savo kovotoją mazginia-



me taške, galite pakeisti jo klasę — tai suteiks galimybę naudotis visų žaidime pristatytų ginklų arsenalu. Grafiškai žaidimas atrodo nuostabiai. Garsios „Star Wars“ frančizės aplinkos kartu su solidžiai atrodančiais kovotojais palieka labai malonų ispūdį.

Žaidimo pasirodymas PC, PS2 ir „Xbox“ platformose numatytas rugsėjo pabaigoje, tuo pat metu, kaip ir klasikinės „Star Wars“ filmų trilogijos pasirodymas DVD diske.



Dar vienas to paties žanro, kaip ir „Star Wars: Battlefront“, žaidimas buvo pristatytas E3 parodoje — ir nieko keisto, nes „LucasArts“, atrodė, išvėlė taktinių šaudyklų kūrimą, siekdami visiškai užpildyti šią nišą videožaidimų rinkoje. Skirtingai nuo „Battlefront“, šis žaidimas nėra išskirtinai „multiplayer“ — jame numatytos kampanijos tiek vienam žaidėjui, tiek ir bendram praejimui. Žinoma, visiems, norintiems sužaisti vienas prieš kitą, taip pat palikta tokia galimybė — žaidimas palaiko iki 16 žaidėjų „multiplayer“ režimą.



Žaidimo metu jums teks valdyti savo elitinių kareivių būrį ir nurodyti jiems, ką daryti, kur eiti ir ką pulti. Nors valdymo schema žadama labai paprasta ir draugiška, žaidimas bus pakankamai sudėtingas. Per 14 jo lygių jums teks pabuvoti tokiose „Star Wars“ sagos žinomose vietovėse, kaip „Kashyyk“ planeta, „Geonosis“ planeta ir kitos. Ir, žinoma, kiekviename naujame

lygyje teks susidurti vis su naujais ir galingesniais priešais. O žaidimo pabaigoje teks susikauti ir su Epizodo III vienu iš blogiukų — galinguoju generolu Grievous.

Savaime suprantama, jūsų kariai turės visas reikalingas priemones savo sudėtingai misijai įvykdyti. Tam jie galės rinktis vieną iš aibės visokiųjų žaidimo ginklų, taip pat panaudoti tuos, kuriuos paliko priešai po savo mirties.

Žaidimo fizika ir grafika garsaus „Unreal“ varikliuko dėka atrodo labai patraukliai ir sklandžiai. Taigi, laimingi Xbox ir galingu AK vartotojai, — ruoškitės sutikti šį „Metroid Prime“, „Halo“ ir „Rainbow Six 3“ mišinį jau šių metų spalio mėnesį!







Naujausias „Star Wars“ frančizės tęsinys, kuriamas Pietų Kalifornijoje esančios „Obsidian Entertainment“ (pirmąją dalį sukūrė „BioWare“), buvo pristatytas parodoje kaip vienas laukiamiausių projektų.

Pirmas dalykas, kuris krenta į akis — visiškai ta pati meniu sistema. Žinoma, pirmos dalies meniu buvo labai gerai apgalvotas ir patogus, tačiau, tikėkimės, kad kūrėjai pakeis bent meniu spalvą per laiką, likusi iki žaidimo pasirodymo. „Geimplėjus“ procesas taip pat liko beveik nepakitęs, pavyzdžiui šviesos kardo judesiai ir atakos liko tos pačios.

Iš kitos pusės, antrasis KOTOR turi naują „Jedi Force“ galią, tokią kaip „jėgos regėjimas“ — panaudojant jį, galima matyti kitus veikėjus (ir priešus) per sienas. Kita nauja savybė — „jėgos traukimas“, trauškio su didžiule jėga ir nuostoliais oponentų kūnus ir atrodo nė kiek ne prasčiau nei įžymi Darth'o Vader'io ataka „jėgos suspaudimas“.

„Sith Lords“ žaidime prie jau žinomų iš pirmos dalies „Jedi“ klasių pridedamos dar kelios, prestižinės, skirtos aukšto lygio „Jedi“ veikėjams. Kai kurios jų bus pasiekiamos tik šviesos arba tamsos jėgų paveiktiems veikėjams — o tai reiškia, kad norint atrakinti viską, jums teks pereiti žaidimą bent kelis kartus.

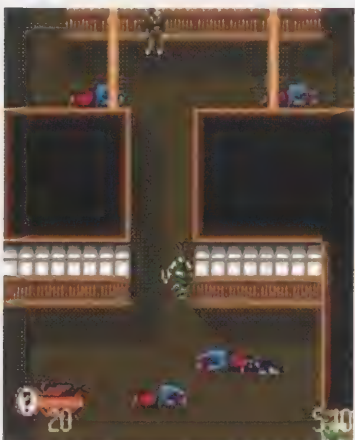
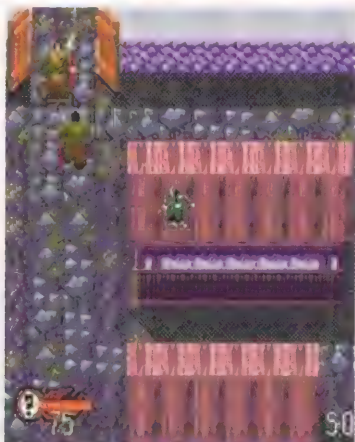
Kita įdomi naujovė — nuo šiol jūsų grupės nariai bus paveikiami jūsų sprendimu, t. y. ju moraline puse. Tarkim, kai kurie jūsų sprendimai galės supriešinti grupės narius tarpusavyje arba priversti išvis jus palikti.

Laukiama, kad žaidimas pasirodys „Xbox“ konsolėje ir PC kitų metų pradžioje.





Kompanijos „Activision“ epinis žaidimas apie ninzę yra sudėtinga „stealth“ ir agresijos kombinacija. Skirtumai nuo garsios konsolių versijos pasireiškia tuo, kad herojų mąstysime ne iš nugaros, o iš viršaus. Perkėlimo į „mobile“



platformas išbadyta išlaikė tik vienas herojus — moteris ninzė Aya, tačiau visi ginklai liko tie patys. Kaip visuomet geriausi ninzės draugai — šešėliai ir medžiai — padės pasislėpti nuo priešų. Žaidimas pasižymi gražia muzika, grafika atrodo labai smulkiai, o didžiausią ispūdį palieka animacijos, kuomet nužudome priešą iš nugaros. Žaidimas pasirodys liepos mėnesį.

Vienas maloniausių E3 siurprizu tapo „THQ“ kompanijos kompiuterinės animacijos filmo „The Incredibles“ perkėlimas į žaidimų platformas. Naujas žaidimas yra platformerio ir „beat-’em-up“ žanrų mišinys, leidžiantis jums nukauti krūvas robotų ir kitų nemalonių veikėjų, tuo pačiu metu šokinėjant ir sprendžiant kiekvienam lygiui (kurių iš viso yra 20)



būdingus galvosūkius. Tarp veikėjų išvysime patį Mr. Incredible ir jo draugę Elastigirl, taip pat Violet, Dash, ir Jack Jack'ą. Kiekvienas veikėjas pasižymi nuosavomis, tik jam būdingomis savybėmis ir supergaliomis. Be PC, žaidimas yra kuriamas ir „PlayStation 2“, „Xbox“, „GameCube“, „Game Boy Advance“ platformoms.







2004

A B C D E F G H I J K L M

Kompanijos „Activision“ ir „Neversoft“ intensyviai kuria garsios riedlenčių frančizės tęsinį, „Tony Hawk's Underground 2“. Žaidimo siužeto režimas supriešina Hawk ir Marge'ra komandas, kurios rungtis tarpusavyje, keliaudamos po pasaulį. Parodos metu pademonstruotame klipe galima buvo matyti tokias tikrojo „skateboarding'o“ išmybes, kaip Mike Vallely, Phil ir Ryan Dunn. Žaidimo metu galėsite ne tik valdyti pagrindinį herojų, bet ir persijungti tarp kitų veikėjų. Daugybė naujovių, skiriančių žaidimą nuo ankstesnių dalių, tikrai pamalonino akį: nuo šiol galėsite dėti lipdukus ant sienų, kur važiuote, į priešus imanoma mesti visokius daiktėlius, taip pat, jei norėsite nupiešti ką nors įspūdingo, ramiai galite nulipti nuo riedlentės ir paįvairinti vietinius peizažus „graffiti“. Dar daugiau, nauja funkcija „slo-mo focus control“ leis sulėtinti veiksmą tam, kad paprasčiau būtų atlikti sudėtingus triukus. Pasaulinio turo metu į savo komandą galėsite pakviesti daug bendražygių, iš viso iki 20 veikėjų. Kiekvienas žaidimo veikėjas turi net kelis kostiumus, kuriuos reikės „atrankinti“.

Kitas „Tony Hawk's Underground 2“ režimas yra klasikinis, jame per

tam tikrą laiką reikės atlikti specialias užduotis, kurių yra apie 100. Kai kurie lygiai šiame režime tiesiog perkelti iš ankstesnių žaidimo dalių, pvz. Kanados lygis yra paimtas iš „Tony Hawk's Pro Skater 3“.

Kaip ir jo pirmtakas „Tony Hawk's Underground“, THUG2 suteiks žaidėjams daugybę derinimo galimybių.

Galėsite sukurti ne tik savo riedlentininką, bet ir parkus, triukus, misijų tikslus, ir net tatuiruotes „graffiti“ pavidalu.

Kol kas žaidimo pasirodymo rinkoje data neskelbiama, tačiau žinoma, kad antroji dalis, priešingai nei pirmoji be visu šiuolaikinių konsolių, pasirodys ir PC.



Kompanijos „Team 17“ kirminai sugrįžta! Su naujais pakitimais seniai žinomoje žaidimo formulėje ir tik jiems būdingu išskirtiniu humoru. Esminis naujo „geimo“ skirtumas nuo ankstesnių yra „fortų“ sistema — nuo šiol galite pastatyti statinių tinklą, kuris darys įtaką tam, — iš kur ir kaip, su kokiais ginklais

galėsite pulti. Pasirinkimui turėsite daug statinių rūšių, priklausomai nuo vietovės ir resursų. Dar daugiau, jei priešas nutrauks jūsų statinių grandinę, likę be tie-

kimo statiniai bus neveiksnūs. Taigi, dabar ir prie statybos darbų prisidėjo taktikos elementas. Aki vaizdu, kad neapsimoka statyti grandinėmis, o geriau apskritimus su bazėmis viduje.

Visa „Worms“ serija visuomet buvo garsi savo beprotiškais ir juokingais ginklais; nauja dalis taip pat ne išimtis. Parodoje išvysime milžinišką „sci-fi“ stiliaus lazerinę patranką, kažkokį neaiškios formos ginklą, šaudantį... degančiomis beždžionėmis, ir net galingiausią puolimo būdą — „Armageddon“, užpilantį priešus pragaro ugnies kruša.

Worms Forts pasirodys PC, PS2 ir „Xbox“ versijose metų pabaigoje.





Populiarusis japonų kortų žaidimas, įsiskverbęs į TV ekranus, konsoles ir AK turės dar vieną seriją. „Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion“ žaidime kortomis kovoti rei-



kės prieš Joey, geriausią pagrindinio herojaus Yugi draugą. Žaidimas žada pakeistą sąsają, „LAN“ palaikymą dviejų žaidėjų kovai bei šimtus naujų kortų.

Dar vienas daug žadantis kompanijos „Microsoft“ žaidimas parodoje — tai tęsinys geriausiai 2001 metais parduodamam žaidimui „Zoo Tycoon“. Skirtingai nei pirmtakas, „Zoo Tycoon 2“ bus visas 3D su aibe patobulinimų, kurių dėka žaidimas taps patrauklesnis veteranams ir lengvesnis naujokams. Kaip ir originale, turėsite pastatyti nuosavą zoologijos sodą, ir padaryti taip, kad lankytojų (ir jūsų pajamų) skaičius tik augtu. Žaidimo 3D variklius leis jums greitai, vienu pelytės paspaudimu pasirinkti atitinkamą teptuką, perkelti raganosį iš dykumos (kur jis paprastai gyvena) į ką nors labiau egzotiško, pvz., į poliarinį urvą.

Gyvūnų priežiūros sistema taip pat supaprastėjo — nuo šiol jums nereikės statyti eksponatų, nuo kurių dydžio priklausys juose esančių gyvūnų sveikata ir laimė. Dar daugiau, gyvūnams apskritai nereikės jokių narvelių arba tvorų. Patenkinti gyvūnų



norus galėsite dviem būdais: arba asmeniškai maitindami juos, arba samdydami prižiūrėtojus, kurie atliks tą darbą už jus.

Tam, kad gyvūnai būtų laimingi, jiems pakaks būti sotiems ir gyventi toje aplinkoje, kurioje jie gyvena laisvėje. O triukšmingi zoologijos sodo lankytojai privers jūsų gyvūnus nervintis. Tačiau būtent tie lankytojai ir bus jūsų pagrindinis pajamų šaltinis, jei norė-

site išlaikyti savo zoologijos sodą. Taigi jums teks nuolat laviruoti tarp lankytojų ir eksponatų, t. y. gyvūnų, laimės tam, kad sodas pelningai dirbtų.

Susikurti nuosavą zoologijos sodą savo AK visi norintys galės spalio mėnesio pradžioje.



The background of the page is a detailed screenshot from the game Unreal Tournament 2004. It depicts a combat arena with a player in red armor in the foreground, firing a weapon. In the background, there are other players, structures, and floating flags. The title 'Unreal TOURNAMENT 2004' is prominently displayed at the top.

# Unreal TOURNAMENT 2004

## Kasmetinis turnyras

Prisipažinsiu, „Unreal Tournament 2004“ pasirodymo laukiau gan skeptiškai nusiteikęs. Esu Unreal frančizės gerbėjas, teko prikišti nagus prie visų serijos žaidimų, tačiau UT 2004 anonsas, kuris sekė netrukus po to, kai pasirodė „Unreal Tournament 2003“, mane labai nustebino. Ką galima nuveikti per metus su tuo pačiu varikliu, tomis pačiomis technologijomis ir idėjomis? Juk tai ne FIFA ar NBA serija, kurioje, norint spėti su tikrove, reikalingas kasmetinis atnaujinimas. Laimei, pasirodžius Žaidimui, li-kau maloniai, labai maloniai nustebintas ir sužavėtas.





ŽAIDIMO DOSJE	
„Unreal Tournament 2004“	
www.unrealtournament2004.com	
KURĖJAS:	„Epic Games“
LEIDĖJAS:	„Atari“
DATA:	2004-03-19
ŽANRAS:	FPS
REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1GHz (rek. 1,2GHz)
RAM:	128MB (rek. 256MB)
Video:	32MB (rek. 64MB)

NUOMONĖ	
<p><b>UT2004 yra vienas geriausių, jei ne geriausias, taktinių FPS žaidimų, kuriuos galima žaisti su PC, vienam arba „online“. Patobulintas „geimplėjus“, sustiprintas DI ir nauji žaidimo režimai suteikia jam pakankamai turinio, kad būtų galima žaisti žaidimą ištisus mėnesius, o norint „įvaldyti“ visus lygius ir taktines subtilybes, kurias siūlo šis žaidimas, tikrai prireiks metų. O iki tada atsiradus daugybę „modų“, naujų žemėlapių ir galbūt net naujas, oficialus serijos tęsinys.</b></p> <p><b>Mark Smith,</b> „Game Chronicles Magazine“</p>	

Kaip žinote, UT yra turnyrinis daugelio žaidėjų režimas, kurio tikslas — užlipti turnyro laipteliais, kaunantis su kompiuterio valdomais priešininkais arba kovojant su gyvais žaidėjais tinkle. Taigi kalbėti apie žaidimo istoriją ir siūžetą kaip ir neišeina. Tiesiog dalyvaujame didžiuliam mega korporacijų remiamame turnyre ir, kovodami įvairiose varžybose, turime užlipti į turnyro „kopenčių“ viršų.



Vienas iš skraidančių Onslaught aparatu

Būtent varžybų įvairovė ir yra pagrindinis naujojo „Unreal“ koziris. Žaidime yra net dešimt skirtingų režimų, siūlančių įvairias pasiūlymo galimybes. Džiugiausia, kad „Epic“ ne tik masina mus naujais, nematytais dalykais, bet sugrąžina ir pamirštus režimus bei savybes. Apžvelkime viską detaliau.

**„UNREAL“ STANDARTAI**  
Vieno žaidėjo režimas UT2004 išlikęs beveik toks pats, kaip buvo ankstesnėje serijoje. Surenkate „botų“ komanda ir, kovodami skirtinguose turnyruose, „braunatės“ iki absoliučios pergalės. Tiesa, negalima nepastebėti kelių nedidelių pakeitimų. Pavyzdžiui, dabar pirmiausia turėsite įrodyti savo pranašumą prieš surinktą komandą, t.y. susikauti „deathmach’e“ su pasirinktais bota, ir tik tada galėsite vesti komandą į patį turnyrą. Be to, padaugėjo atsitiktinių kovų, kitų komandų metamų iššūkių, kuriuos priėmę, galite laimėti arba pralaimėti pinigų, gauti arba prarasti kurį nors karį. Pagrindinis turnyras susideda iš keturių režimų: „Capture the Flag“, „Double Domination“, „Bombing Run“ ir „Assault“. „Deathmatch“ ir „Team De-

athmatch“ režimai perkelti į prieš turnyrinę kvalifikaciją. Dabar teks du kartus įrodyti tinkamumą kovoms: vienam pačiam ir su pasirinkta komanda. Trys iš pagrindinių turnyro režimų yra atkeliavę iš UT 2003 — tai „Capture the Flag“, „Double Domination“ ir „Bombing Run“. Na, apie „Capture The Flag“ daug pasakoti nereikia — tai klasikinis FPS turnyrinis žaidimas, kuriame reikia pernešti priešininko komandos vėliavą į savo bazę ir kartu apginti savo vėliavą. „Double Domination“ reikia „užimti“ du taškus skirtinguose žemėlapių kampuose ir išlaikyti juos savo pozicijose tam tikra laiką. „Bombing Run“ yra pats sportikiausias turnyras, kuriame reikia per žemėlapi pernešti „kamoli“ ir įmesti į priešininko vartus.

**SVEIKI SUGRĮŽĘ**  
Vieno žaidėjo režime „Epic“ labiausiai nudžiugino „Assault“ turnyras. Klasikinis pirmojo „Unreal Tournament“ režimas, nežinia dėl ko nepasirodęs UT 2003 serijoje, sugrįžta. „Assault“ režime žaidžiamos tarsi mini misijos, kur viena komanda puola kitą ir turi atlikti eilę uždavinių. Besiginanti komanda, žinoma, turi priešininkams neleisti to padaryti. „Assault“ lygiai labai didžiuliai ir skirtingi. Visi turnyrai vyksta atkuriant senojo karo tarp žmonių ir skarį epizodus, taigi matome ir minimalią siužetinę liniją. Prieš kiekvienas varžybas papasakojama epizodo priešistorė, puolėjams skirtos uždutys, o kamera praskrenda per lygi, parodydama kur ir kaip reikės jas atlikti. Kiekvienas raundas susideda iš dviejų dalių: puolimo ir gynybos. Žaidėjui pirmiausia reikia pulti priešininką, įvykdant eilę uždavinių, o po to apsiginti pusėmis ir apsiginti nuo priešininko puolimo. Triukas tas, kad per kiek laiko žaidėjas užpuls priešininką, tiek pat laiko jums reikės nuo ju gintis, taigi kuo greičiau susidorosite su priešais pirmojo raundo metu, tuo lengviau bus atsilaukiyti gynyboje.





## „UNREAL 1942“

Tačiau didžiausias siurprizas ir pagrindinis naujojo UT vinis yra „Onslaught“ režimas. Tai komandinis žaidimas, kuriame komandos nuo 10 iki 32 žaidėjų kovoja didžiuliuose lauko žemėlapiuose.

grindinis priešininko bazinis mazgas. Žemėlapiai kiek primena didžiules Halo erdves ir laksyti po juos būtų labai sunku ir neįdomu.

Tačiau, kaip ir BF 1942, čia judėjimui ir kovoms galime naudoti įvairias transporto

Be transporto priemonių, kovą šiame režime pajvairina ir galingi statiniai koviniai vienetai: įvairios patrankos ir bokštai.



priemonės. O ju yra ištis nemažai ir įvairių: tankai, bagiai, skraidantys kateriai ir kiti aparatai turi savo valdymo ir puolimo ypatybes, kurias reikia įvertinti prieš sėdant už transporto priemonės vairo. Manta, pavyzdžiui, yra ypač



liai, sustatyti strategiškai svarbiuose vietose. Beje, minėtasis Leviathan taip pat gali būti performuotas į super galingą statinį ginklą, sugebantį padaryti skylę bet kam ir bet kur. „Onslaught“ yra ištis sunkus ir įtemptas režimas, reikalaujantis strategijos ir brutalių jėgų. Kadangi galingos mazgas reikia užiminti paeiliui, o ne bet kokia tvarka, kaip BF 1942, intensyvūs mūšiai vyksta aplink vieną ar

Panašiai kaip „Battlefield 1942“ žaidime, čia reikia paeiliui naikinti priešininkų galingus mazgus, kol griūna pa-



## PASISMAGINIMUI

Dar keletas UT 2004 režimų yra skirti tiesiog šauniam pasismaginimui ir pasižadymui su tam tikru prieško- niu. „Mutant“ režimas vyksta kaip įprastas „DeathMatch“, tačiau kai tik kuris nors kovotojas nukauna priešini- ninką, jis tampa mutantu, ir visų liku- siųjų kovotojų tikslu tampa mutanto sunaikinimas. Savo ruožtu, mutavęs žaidėjas gauna visus standartinius gin- klus su pilna amunicija bei specialias savybes: nematomumą, padidintą jud- rumą ir įniršį. Tačiau mutantas gyvybę nuolat mažėja, ir jis turi nesustoda- mas žudyti priešus, kad išliktų gyvas. Kovotojas, nužudęs mutantą, pats tampa mutantu ir kova vyksta toliau. Beprotingai intensyvus yra

„Invasion“ režimas. Čia ant jūsų ir jūsų komandos galvų bangomis tiesiog „pilami“ įvairiausi mutantai: ropojantys, šokinėjantys, skraidan- tys, zyžiantys ir mojuojantys didžiū- lėmis kuokomis padarai, — o jums reikia atlaikyti šias bangas. Na, o „Last Man Standing“ režime kiek- vienas kovotojas gauna tam tikrą kie- kį gyvybių ir kovoja „deathmatch“ sti- liaus kovoje. Paskutinis, kuriam lie- ka gyvybių, laimi mačą.

greita, tačiau lengvai sunaikina- ma, o Leviathan yra visa griau- nantis ir praktiškai nepažeidžia- mas, tačiau be galo lėtas. Vie- nos transporto priemonės skir- tos tik vienam žaidėjui, kitose gali važiuoti po du ar daugiau kelei- vių, pavyzdžiui, gremėzdiškasis Leviathan gali vežti nedidelę ar- miją. Kiekvienas yra apginkluotas daugiau ar mažiau galingais gin- klais ir skirtingai juda. Mašinų val- dymo sistema ir fizika labiausiai primena Halo, galima ištis įvai- riai pasismaginti su bagiu šoki- nėjant per paviršiaus reljefą ar paskraidyti su naikintuvu tarp til- tų, antenų ir kitų kliūčių.







## GINKLUOTĖ

Ginkluotės prasme naujasis Turnyras taip pat yra seno ir naujo mišinys. Sugrįžta daugelis pažįstamų rankinių ginklų, tokių kaip Flak Cannon, Link Gun, Rocket Launcher, Shock Rifle, Bio Rifle. Kartu yra ir nemažai senųjų ginklų modifikacijų bei naujų smagių daiktų, skirtų ne vien tik paprastam šaudymui. Standartinis Assault Rifle, pavyzdžiui, dabar turi antrinę granatų šaudymo funkciją, be to, rankose galima nešioti du tokius ginklus.

Idemūs yra nukreipiantys ginklai, kuriuos, nutaikius į priešą, paleidžiama labai galinga ataka iš oro. Nukreipus lon Painter lazerį į taikinį, priešas gauna galingą sprogimą iš orbitinio palydovo. O Target Painter nukreipia ataką iš orlaivių. Taip pat atskiros garbės ver-



Keturračiai "bagiai" labai primena Halo matytą visureigį.



tas greitojo teleportavimo si ginklas: iššovus iš jo užtaisą ir dar kartą paspaudus mygtuką, žaidėjas aki-

mirkniu atsiduria toje vietoje, kur šis užtaisas nukrito. Iš išorės tai atrodo labai išpūdingai: kovotojai tarsi atlieka milžiniškus šuolius.

## VAIZDAI

Kaskart, kai „Epic“ išleidžia naują produktą su „Unreal“ varikliu, jie pakelia grafikos kartelę ir UT2004 nėra išimtis. Nors viskas daryta ant seno variklio, tačiau sutinkame nemažai kosmetinių patobulinimų. Šešėlių efektai, dinamiškas apšvietimas, atspindintys paviršiai, ugnies pėdsakai nuo raketsvaizdžių — viskas tiesiog nuostabu. Veikėjų modelių ir aplinkos objektų detalumas taip pat nepalieka noro dėl kažko priekaištauti.

Būtina paminėti pačius žaidimo žemėlapius. Jų kolekcija didžiulė, — kausimės ir daugybėje senų vietovių, ir ne viename naujai sukurtame žemėlapyje. Kai kurie žemėlapių, ypač „Assault“ ir „Onslaught“ režimuose, yra

tiesiog milžiniški arba laužantys mums įprastos gravitacijos taisyklės. Be to, džiugu, kad senesni praėjusios serijos žemėlapių yra pagražinti ir tikrai neatrodo prasciau nei naujieji.

Na, o smagiausia tai, kad nepaisant visų nuostabių ir kokybiškų vaizdų, UT2004 kaip ir kiti serijos žaidimai yra labai lankstus mūsų PC atžvilgiu. Jis išnaudoja galingiausias plokštes ir sistemas, tačiau kartu sukasi ir ant palyginti visiškai silpnų PC. Be abejo, vaizdo kokybė atitinkamai bus ne tokia puiki, tačiau žaisti tikrai galima.

Užbaigti šią „Unreal Tournament 2004“ apžvalgą norėčiau, aptardamas muziką. Ji žaidime ištis nepakartojama ir tikrai ne tokia, kokios tikėtumeisi iš tokio futuristinio FPS žaidimo. Čia, kaip ir praėjusiose serijose, klasikinės, simfoninės temos maišomos su elektroninėmis melodijomis ir ritmais, įpinant dar ir labai tikroviškų gamtos garsų. Kiekviename žemėlapyje skamba jam pritaikytas muzikinis fonas, kuris dinamiškai kinta, priklausomai nuo žaidimo tempo. Išties džiugu, kad kūrėjai, tiek pažengę grafikoje, ne mažesni dėmesį skiria ir garsiniam žaidimo aspektui. Apskritai, „Unreal Tournament 2004“ yra tiesiog puikus tęsinys. Pasirodęs tik praėjus metams po ankstesnės serijos, jis sugeba savyje sutalpinti praktiškai viską, apie ką buvo galima svajoti, žaidžiant UT iki šiol. O juk jau „ant nosies“ sekančios kartos „Unreal“ variklis, taigi net neimama įsivaizduoti galimybių, kurias „Epic“ mums pasiūlys savo sekančios kartos žaidimuose.

## PCK VERTINIMAS

### PIRMAS ĮSPŪDIS 9,2

Lyo ir tas pats UT2003, tačiau 10 skirtingų režimų išties nuteikia optimistiškai

### GRAFIKA 9,7

Taip pat gerai ir dar geriau, nei iki šiol. Papildomi trūkai už lankstumą sistemoms atžvilgiu.

### MUZIKA/GARSAS 9,5

Nuostabiai sukurta kovinė aplinka, netradicinis tokio tipo žaidimui, „unreal“ inis“ garso takelis.

### VALDYMAS 9,1

Standartinė FPS schema papildyta patogiu, tačiau ne iškart pagausiamu mašinų valdymu.

### IDOMUMAS 9,6

10 skirtingų režimų, transporto priemonės, statiniai stambūs ginklai, vieno ir daugelio žaidėjų galimybės. Ne dar gali trukti tobulum turinčiam FPS žaidimui?

### GALUTINIS

# 9.4

Vienareikšmiškai geriausias savo žanro atstovas, puikus pavyzdys kitam, kaip reikia greitai ir kokybiškai daryti tęsinus.





# REVIEW CLUB



35

KNIGHTS OF THE TEMPLE:  
INFERNAL CRUSADE



38

TOM CLANCY'S SPLINTER  
CELL: PANDORA TOMORROW



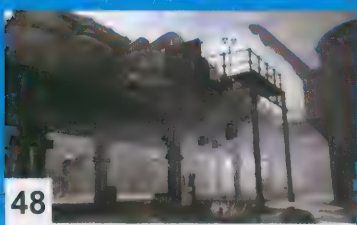
42

TOM CLANCY'S SPLINTER  
CELL: PANDORA TOMORROW



45

NBA LIVE 2004



48

SYBERIA II

## Žaidimų mėnuo

Pastarasis mėnuo, netgi pora mėnesių žaidimų industrijoje buvo labai intensyvūs ir turiningi naujais pasirodymais. Laikotarpį drąsiai galima pavadinti „Vasaros Kalėdiniu sezonu“. Išties sunku suspėti su visomis naujienomis ir sutalpinti netgi pačius idomiausius darbus, tad porą karštų žaidimų atidėjome kitam numeriui, kur jūsų lauks įvairios žiaurumo ir tamsos apraiškos...

O šis Review klubas kiek lengvesnis ir labai įvairiapusiškas. Vyresniems „stealth“ ir taktikos mėgėjams pateikiame išsamia naujų Semo Fišerio nuotykių analizę, o kraujo ir kapojimo pasiilgę žaidėjai gali listi į kryžiuočio kailį ir pasitelkę kalaviją bei maldas keliauti skleisti šviesos tamsiems pagonims. Nuo žiaurumo pailsėti galima Sibiro sniegynuose — juk pagaliau sulaukėme nuostabiojo nuotykių žaidimo tęsinio. Turime ir šį tą specialaus jauniems žaidėjams — praėjusiais metais pažūrėję pirmąją „Kaimynų iš pragaro“ dalį, šiame tęsinio nusprendėme skirti atitinkamą dėmesį. Juk reikia ir tokių žaidimų, ar ne? Na, ir galiausiai užpildome nesenas spragas ir atiduodame pelnytą duoklę ilgalaikiam skaitytojų topo viršūnės karaliui — krepšinio žaidimui.

### MĖNESIO ŽODŽIAI:

„Mes planuojame išleisti Fallout 3. Jis aktyviai dabar nekuriamas, tačiau apie šį projektą pranešime greitai.“ Herve Caen, Interplay CEO.

Ambicingi ir uždegantys mirusią viltį žodžiai. Deja, kai už skolas baigia nuimti paskutinius marškinius, ambicijos ir lieka ambicijomis, o viltis toliau plevena kažkur ore...

### Mėnesio valdas:

Paskutinis policininko žvilgnis į kamera...







# Kryžiuotis jau pakeliui...

## ŽAIDIMO DOSJE

„Knights of the Temple: Infernal Crusade“

www.princeofpersiagame.com

KURĖJAS: „Starbreeze studios“

LEIDĖJAS: „TDK Mediactive“

DATA: 2004 04 08

ŽANRAS: veiksmo

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 800 MHz

RAM: 256 MB

Video: 32 MB

## NUOMONĖ

Žaidimas yra tarsi sumaišyta palaima. Jis pralaimi „geimplėjuje“ dėl pasikartojimų, nervinančių galvosūkių ir keistų tyrinėjimo protrūkių, tačiau suteikia adrenalino pumpuojančių veiksmu su labai stilinga ir sklandžia kovos sistema. Žavi grafika: fantastiški priešai, nepaprastai detalūs peizažai ir puikūs apšvietimo efektai, tačiau nuvilia tarp lygių rodomi statiniai vaizdai.

Dave Vynn,  
„AceGamez“

## ŽIAURŪS

ir negailestingi kryžiaus žygiai, klykiantys pagonys ir visur telkšantis kraujas turėtų būti kiekvieno doro ir atsidavusio kryžiuočio svajonė (gerai, kad aš tik juokauju...). Būtent to tikiesi perskaitęs „Knights of the Temple: Infernal Crusade“ pavadinimą. Iš dalies visa tai galima rasti... Taip, žinoma, gargaliuojančių ir springstančių krauju priešų netrūksta, tačiau pati kryžiaus žygio šlovė kažkur nublanksta...

## NIXIE

Visi prisimena „šlovinguosius“ kryžiuočius, kurie negailėdami pastangu, užkariaudavo vieną po kitos pagonių žemes. Nesvarbu, kad tie pagonys buvo tik varganos tautelės, garbinančios žemės dievus, tenorinčios ramiai gyventi... Kaip tu paaiškinsi kryžiuočiu, kad vykdymas „dievo pašvesta misija“, jis iš tikrųjų vykdo tautų genocidą? Vis dėlto, tais laikais, kai lietuviai dar garbino pagoniškus dievus, po Europą siautė kraugerių kryžiuočių armijos, turėjusios „atvesti į doros kelią kitatikius ir prižadėti jiems amžiną gyvenimą“... Bet ką aš čia... Juk „Knights of the Temple“ žaidimas vyksta bū-

tent to nelaimėlio kryžiuočio akimis, kuris fanatiškai įsitikinęs savo teisumu galabtyti kitatikius...

## MELSKIMĖS!

„Knights of the Temple“ pradžia tikrai realistiška, šie įvykiai tikrai galėjo atsitikti Viduramžiais. Mirus Polo tėvui, pagarsėjusiam savo žygiais ir narsa, visai





nestebina, kad jaunas vaikas, norėdamas pratesti tėvo pradėtą darbą, taip pat trokšta tapti kryžiuočiu. Polas daug treniruojas ir galop yra išventinamas į ordina. Viskas būtų „kaip pagal planą“, tik viena diena medžiodamas miške, Polas aptinka mardėjantį žmogų, pasiūstą perduoti žinutės jaunajam kryžiuočiu. Pasirodo, sena jo vaikystės draugė Adelė yra dingusi jau keletas savaitių, ir jos motina, nežinodama, kur kreiptis, pagalbos prašo Polo. Vis dėlto, ką besakysi apie žiauriuosius kryžiuočius (nors Polas palyginus su jais — tik pradinukas), garbės jausma jie turėjo, todėl ir mūsų herojus pasiryžta padėti. Sunkus tas kry-

**„Maldos labai naudingos, nes gydo, suteikia laikiną „shield'ą“, leidžia ugnines strėles ir kažką panašaus | „trenki | žemę kalaviju ir visi išvirsta aplinkui“.**

žiuočio gyvenimas — oi, ne pyragai laukia Polo ateityje... Laikui bėgant, jis sužinos, kad išprotėjęs vyskupas sumanė „išvalyti“ žemę ugnimi, atverdamas pragaro vartus. O šiam reikalui reikalingas vienintelis ingredientas — Polo senosios draugės Adelės dieviškosios galios, kuriomis ji buvo apdovanota dar vaikystėje. Taigi Armagedonas jau visai netoli...

Kaipgi kitaip kovoti su kitatikiais, jei ne senuoju geruoju kalaviju. Polas taip pat galės valdyti ku-

Kraujo žaidime ištis nepagailėta.



kas, kirvius, šaudyti iš lanko (nors pasakyčiau, jog pastarojo jam visai neprireiks — lanko valdymas tiesiog siaubingas, paminint tai, kad žaidimas valdomas be „pelės“, o greitai ir taikliai „nusitaisyti“ su mygtukais yra ištis sudėtinga ir visai nenaudinga). Ginklus Polas gaus nukovęs priešus ar tiesiog radęs juos tam tikrose „special“ vietelėse. Šio žaidimo pagrindinis minusas yra „combo“ sistema, kuri daro „Knights of the Temple“ daroma tiesiog mygtukų spaudymu. Polas gali atlikti trejopus veiksmus: įprastinius „combo“ (įstriži kirčiai, kirčiai pasisukus, 360 laipsnių kirčiai), super atakas, kurioms naudojama mana (pati efektyviausia ir beveik nepamainoma ataka pralaužti priešų gynybą, nes priešas daugiau-

sia laiko ginasi ir blokuoja, todėl jam „ikirsti“ ne taip jau ir lengva... Dar žinant, jog priešai atsidengia tik tada, kai mano, kad ir tu atsidengęs...), ir melstis. Kečiu rūšių maldu ji išmoko Adelė, žaidimo eigoje vis pasirodydama kaip mirazas. Maldos labai naudingos, nes gydo, suteikia laikiną „shield'ą“, leidžia ugnines strėles ir kažką panašaus | „trenki | žemę kalaviju ir visi išvirsta aplinkui“. Naudoti maldu bet kaip negali, o tik rinkdamas taškus už nukautus piešus. Paminėsiu tai,



Kovos žaidime vyksta visur: netgi aplink laužus.



jog, hmm... „kalbėdamas malda“, (labai jau keistai skamba) Polas pakyla į orą, ji apgaubia šviesos žiburiai, o visi aplinkiniai priešai sustingsta. Iš tikrųjų jie juda, tačiau labai labai lėtai. Atrodo tikrai neprastai. Tiesa, maldas galima ir „apgheidinti“, suradus atitinkamus daiktus skryniose.

## LAZDA | VIDURIUS

Tai buvo „combo“ „perliukai“, o dabar aptarsiu minusus. Nors šiaip trečiojo asmens „slash'eries“ žaisti „užkabina“ tai, jog reikia mokytis kartais visai nelengvą kombinacijų, šiame žaidime tas malonumas dingsta. Maigyk, maigyk ir maigyk... Iš tikrųjų pusę žaidimo praėjau maigydamas tik „super combo“ (pralaužti gynybą) ir retkarčiais „pasihylindama“. NO CHALLENGE. Tik paskutiniajame mūšyje teko kiek pasistengti, tačiau ir tai nebuvo labai sunku. Nors Polas gali blokuoti, to prireikia labai retai (beje, blokuojant negali judėti, o tai laaabaai didelis



minusas). Iš šalies grafiškai ir plasiškai pati „combo“ scena atrodo tikrai gražiai — daugybė apsisukimų, išsilenkimų, Polas pasidaro tikras kalavijo meistras (dėl keistoko kameros darbo kartais viską matai kaip filme — ne trečio asmens perspektyva, o pvz.: iš šono arba net iš priešų pusės. Šiaip prie kameros galima priprasti, nieko siaubingo). Sutikti priešai ne ką prastesni — arbai (ar dar velniai žino kas) atlikinėja įvairiausius salto, akrobatikos triukus. TAČIAU — po sėkmingos atakos Polas gan išpuodingai išmeigia

prasti, kaip buka lazdos galą galiama suvaryti priešui į vidurius, smei-giant kaip koku kalaviju. Vaizdelis pasibaisėtinas. Dar vienas „bug“as — einant vandeniu efektai visai tokie pat, kaip bėgant gristu grindiniu (dar gerai, kad su vandeniu teko susidurti vos poroje misijų...).

#### KAI PABOSTA KRAUJO BALOS

Kadangi tai — krauju aptaškytas „slash'ėris“ (o kraujas liejasi laisvai — visos sienos apvarvėjusios), daugiausia laiko (kokius 95 procen-

Žaisdami prisikasime vos ne iki pragaro vartų.



kalavija į priešą ir taip jį pribagia: girdisi metalo žvangesys, viskas pui-ku. Bet pabandykit tai padaryti su lazda... Na, žinot, pagal fizikos dėsnius medis neturėtų skambėti vi-sai taip pat, kaip metalas, ir dar blogiau, aš niekaip negalėjau su-

tus žaidimo) teks maigyti mygtu-kus. Pirmuose lygiuose tai tikrai idomus „užsiėmimas“, tačiau vė-liau nerealiai sunervina ir atsibos-ta. Žaidime — 25 lygiai, per ku-riuos teks vaikytis vyskupą po vie-nuolyno celes, vėliau — Palestinos



turgu ir, žinoma, pragara (iki pat pas-kutinių lygių jau nesitikėjau sutikti monstų, bet kurgi tau — be jų ne-

**„Niekaip negalėjau suprasti, kaip buka lazdos galą galima suvaryti priešui į vidurį, smelgiant lyg kalaviju.“**

būtų jokio smagumo :)). Nors lygių aplinka kardinaliai keičiasi keletą kar-tų, vis dėlto žaidimui trūksta dau-giau erdvės. Apima jausmas, lyg Polas persikelia į kitą miesto kvar-talą, o ne į kitą valstybę. Kartkartė-

mis, o tiksliau, kelių lygių pabaigose Polui tenka išspręsti keletą galvosū-kių — pasukti svertus taip, kad at-sidarytų durys, net sudėlioti melo-diją pagal muzikos garsus (viena-me lygyje vyskupas laiko įkalinę keista būtybę, kuria galima išlaisvinti tik pa-eilui sudėliojus melodiją). Galvosū-kiai tikrai lengvi ir kartais jų apipavi-dalinimas atrodo kur kas sudėtin-giau nei pats sprendimo kelias.

„Knights of the Temple“ per trumpas: pereiti užtenka jį vos dviejų trijų vakarų. Kiek patobuli-nus „combo“ judesių sistemą (kad nereiktų vien „klik'inti“), išplėtus erdves ir pajavirinus priešus (ši-to gero žaidimas labai jau stoko-ją...) tai galėtų būti tikrai geras žaidimas. Dabar jis kiek paviršu-tiniškas, labiau tinkantis prailgin-tai demo versijai.



PCK	VERTINIMAS
<b>PIRMAS ĮSPŪDIS</b>	<b>8,0</b>
Kryžiuotis elia į rūsi, kad išsilaikytų, ar tikrai vyskupo kūnas gali palaikyti... bus monstų?	
<b>GRAFIKA</b>	<b>8,2</b>
Jau minėti kameros „hajeriai“, kai matai mūši širtingais kampais, man labai patiko. Combo judesiai labai tikrovėsi — tai ne kokia špaga, o sunkūs kalavijo mesu-jai.	
<b>MUZIKA</b>	<b>6,5</b>
Nors buvo skelbta apie 27 originalius garso takelius, įspūdis jė man nepadarė...	
<b>GARSAS</b>	<b>7,5</b>
Jei neminėšime ty nesuderinamų su kuoka (tas pats tinka ir kėdėms), būtų visai neblogai. Jei priešas pūnia su šlepiu, gali girdėti, kaip medinė apsauga sutrupa nuo stiprių kalavijo smūgių.	
<b>IDOMUMAS</b>	<b>7,5</b>
Iš pradžių smagu visus kopoti, tačiau mažas priešų pasirinkimas padaro savą.	
<div> <div>Dar vienas pasiskopojimas, šį kartą užsimetus kryžiuočių apsaugą ir apsiginklavus maldinimais.</div> <div> <b>GALUTINIS</b>  <b>8.4</b> </div> </div>	



# Net šešėlis gali būti pavojingas



## ŽAIDIMO DOSJE

„Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow“

<http://www.splintercell.com>

**KURĖJAS:** „Ubisoft“

**LEIDĖJAS:** „Ubisoft“

**DATA:** 2004-04-01

**ŽANRAS:** „stealth action“

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

**CPU:** 1 GHz (rek. 1,8 GHz)

**RAM:** 256 MB (rek. 512 MB)

**Video:** 64 MB (rek. 128 MB)

su DX9 palaikymu

## NUOMONĖ

Vieno žaidėjo režimą iš esmės galima apibūdinti kaip „tas pat senas, kurį vis tik labai smagu žaisti“, o multiplayer režimas puikus, jei norite jį tinkamai išbandyti. Tačiau jis sugadintas keletos prastų sąsajos sprendimų. Nors man jis patiko, nemanau, kad rankose laikome naują „Counter-Strike“ ar BF1942 daugelio žaidėjų režimo prasiiveržimą. Tiesiog jis unikalus ir reikia jį išbandyti.

Uros Jojic,  
„ActionTrip“

## SENASIS graiku mitas

byloja, kad pagauta smalsumo, gražioji Pandora atidarė Dzeuso dovanotą skrynią ir išleido į laisvę visas žmonių negandas.

## RAW

„Ubisoft“ pastaraisiais metais išgarsėjo kaip viena žinomiausių žaidimų gamintojų ir leidėjų. Prisiminkime „Prince Of Persia“, „XIII“, „Far Cry“ ir, žinoma, „Splinter Cell“. Kompanija neleidžia nukristi pastarojo vėliavai, ir šių metų kovo mėnesį pasirodė naujasis „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“.

2006 – ieji. Amerikiečiai Rytu Timore įkūrė laikiną karinę bazę ir ruošia jėgas „jauniausios demokratijos pasaulyje“ gynbai. Pietų Azijoje liepsnoja neapykanta amerikiečiams, o pagrindinis priešininkas – Suahadi Sadano, svajojantis sugrąžinti senus laikus. Jis nepasitenkina vien agitacija, bet griebiasi veiksmų – užgrobia Amerikos ambasadą Džakartoje ir pa-



ima įkaitais visą jos personalą. Pagrindinį „Splinter Cell“ veikėją, Semą Fišerį, vadovybė siunčia į Džakartą, kad šis išlaisvintų įkaitus. Semas, vykdydamas užduotį, sužino, jog ruošiamas teroristinis aktas, panaudojant bakterijas. Tai priverčia Amerikos karinę vadovybę pakeisti planus ir nurodyti pagrindinį taikinį - Suahadi Sadano. Tačiau priešininkas apsi-

draudęs: Sadano savo patikėtiems nurodė, kad jo mirties atveju, būtų aktyvuotas po visą pasaulį išplatintas bakteriologinis ginklas...

Kaip ir pirmojoje žaidimo dalyje pagrindinis herojus – tas pats agentas Semas Fišeris. Žinoma, prabėgo keli metai, per kuriuos gyvenimas nestovėjo vietoje – pasikeitė pats agentas, pasipildė jo



inventorius, jis išmoko kelis naujus veiksmus. Naujajame žaidime agentas turi net savo nuomonę.

Tiesa, jis liko kareiviui, pareigingai vykdančiu vadovybės nurodymus, tačiau dabar jis labiau panašus į tikrą žmogų, o ne į žudymo mašiną.

Daugiau misijų atvirose vietovėse, išplėstos pakartotinio žaidimo galimybės – skirtingi misijos vykdymo būdai, geresnis įtraukimas į siužeta mažų video interpu dėka. Oficiali „Splinter Cell“ muzikinė tema, pagerinta garso ir vaizdo kokybė.

Kalbant apie skirtumus, verta išskirti matomumo skalę, parodančią, kaip Semas pastebimas tam tikrame taške. Žinoma, ji buvo ir pirmame „Splinter Cell“, tačiau dabar ji signalizuodama mirksi, tad

galima paguldyti priešininko kūną, nebijant, kad jį aptiks patrulis ar šiaip praeivis. Aliarmo skambėjimas dabar ne visada reiškia misi-

jos žlugimą. Kai kuriose užduotyse tik „trečias skambutis“ privers paskelbti, jog užduotis neįvykdyta. Priešai, skambant pavojaus signalui, pasiruošia netikėtumams, tačiau, jei jūs nesirodysite, taip juos nuraminsite, ir jie atšauks pasiruošimą pavoju.

### DAUGELIO ŽAIDĖJŲ REŽIMAS („MULTIPLAYER“):

Pirmąkart išgirdus, atrodo keista – kaip tokio stiliaus žaidimas apskritai gali turėti minėtą režimą? Tačiau jis yra.

Pagrindinis principas – agentu ir samdinių komandų priešprieša. „Šešėlinis tinklas“ turi prasismelkti į priešininko užnugarį, nustatyti paslėptų objektų buvimo vieta, išlaužti kompiuterius, sunaikinti virusą, nukenksminti bombas... Samdiniai, žinoma, privalo visam tam sutrukdyti. Skiriasi ir kovinės sąlygos: samdiniai gali žudyti agentus, tačiau pastariesiems leidžiama samdinius tik „atjungti“ smūgiu.

Numatyta galimybė – papildyti kovinį komplektą ir naudoti medikamentus gydymui.

Režimas turi daug žemėlapių ir kiekvienos komandos orientavimuisi būtinos informacijos. Viename žemėlapyje vienu metu gali žaisti keturios (kiekvienos komandos žaidėjai gali bendrauti tarpusavyje). Agentai prieš „išjungdami“ užkluptą priešininką, gali šiam meslelieti šmaikštų komentarą. Stebėjimo kameros fiksuoja agentu padėti ir pažymi ją specialiame žemėlapyje. Žaidimas vyksta aštuoniuose skirtinguose žemėlapiuose iki visi-



#### „SPLINTER CELL“ IR „SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW“ PANAŠUMAI

- Siužetas ir žanras „Stealth action“ (tylus veiksmas) – herojus kovoja, tačiau privalo elgtis labai apdairiai, nesukelti nereikalingo pavojaus sau ir aplinkiniams, neatkreipti priešo dėmesio, tapti nematomu ir negirdimu. Žaidimo siužetas jau laimėjo daugybę apdovanojimų. „Gameplay“ įtemptas, gausu įvykių, labai aukštas realumo lygis.
- pagrindinis herojus

Semas vis dar dirba vienas, vadovaudamasis tik per raciją gaunamomis tiesioginio viršininko, Lamberto, instrukcijomis. Jis aktyviai naudoja savo unikalią patirtį, pritaikydamas įvairiausius kovinius veiksmus, reikalaujančius puikaus fizinio pasiruošimo. Agento arsenalą sudaro daugybė techninių įtaisų.

- technologiniai ypatumai

ekspresyvi apšvietimo sistema, labai detalizuota grafika, aukštas Semo animacijos laipsnis.

#### „SPLINTER CELL“ IR „SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW“ SHIRTUMAI

- „On-line“ režimas Agentų metodų panaudojimas veiksmė – teks slėptis pačiam ir ieškoti kitų.
- Savybių tobulinimas Nauja dinaminio apšvietimo sistema: šešėliai priklauso nuo šviesos šaltinio. Semas moka daugiau judesių, turi daugiau techninių priemonių.
- Pirmosios dalies trūkumų pašalinimas



Į nugaras šaudyti negarbinga, bet veiksminga.



kos kažkurios pusės pergalės arba iki iš anksto nustatyto mirčių skaičiaus.

### MISIJOS

Pirmoji misija (kartu ir apmokymas). Timoras, atstovybė. Užduotis – prasmukti į atstovybę ir surasti Šetlandą bei Karlson. Veikti, savaime suprantama, teks tyliai. Žudyti priešininkus bus leista tik misijos pabaigoje. Ši užduotis ne tik primins pirmosios dalies triukus, tačiau ir išmokyk nauju.



## NAUJASIS SONAS PISCHIS

- Tobulesni judesiai

Visi iš pirmosios dalies (šuo-  
lis nuo sienos, atgal, dvigubas šuo-  
lis).

- Nauji judesiai

Smūgis apsisukant, dvigubas  
pakilimas siena, judėjimas trau-  
kinio stogu ir po traukiniu, vaikš-  
čiojimas kraštu, švilpimas.

- Tobulesnė, lygi animacija

Specifinė animacija, kai Semas  
gydosi, stulbinantis bendros cha-  
rakterio animacijos sukūrimas.

- Platus techninių priemonių pa-  
sirikimas

Agentas neprarado nė vienos  
pirmojoje dalyje turėtos priemo-  
nės (priklijuojama kamera, opti-  
nis kabelis, sieninė mina, užrak-  
tų atrakinimo įtaisai...)

- Naujos arba patobulintos  
techninės priemonės

Patobulinti apsauginiai aki-  
niai, pasižymintys globalia na-  
vigacijos sistema ir buvimo vie-  
tos nustatymu; naujas pisto-  
letas su lazeriu, miniatiūrinė  
garsinė navigacijos sistema,  
akinanti granata, elektromag-  
netinė granata ir kita.

- Naujas kostiumas

Papildomai Semas turi naują,  
pilnai žalia aprangą, labiau tinka-  
mą karštomis ir drėgnoms ša-  
lims, dažniau pasirodo ir civilio  
apanga.

- Tolesnis Semo asmenybės  
vystymasis

- Asmenybės atskleidimas

Dabar Semas dažnokai atsidu-  
ria moraliniu požiūriu dviprasmiš-  
kose situacijose, kuriose turi pri-  
imti savarankišką sprendimą.

- Agentas tapo labiau žmogiš-  
kas

Jis dažniau ironizuoja ir ci-  
niškai atsiliepia apie Valdybos  
hierarchiją.

Antroji užduotis nuves į Paryžių,  
Solnje laboratorija. Ši karta leidžia-  
ma veikti, kol nenuskambės trečias  
pavojaus signalas. Semas išmoks  
gesinti gaisrą, vaikščioti traukinio  
stogu ir nukentėti bomba. Šia-  
me lygyje svarbu neleisti priešams  
sudaužyti reikiamo kompiuterio, į kurį  
teks įsilaužti. Pabaigoje sužinosite  
dar vieną pavardę – Normanas So-  
tas.

Trečioji misija taip pat bus vykdo-  
ma Paryžiuje, tik šikart traukinyje.  
Reiks surasti ir apklausti Sotą. Graži  
ir trumpa misija: Semas turi likti  
nematomas ir negali žudyti. Teks  
šliaužti po traukiniu.

Izraelyje, Jeruzalėje (ketvirtoji mi-  
sija) turėsite ieškoti savojo SC-20K  
bei bakteriologinio ginklo ND133 pa-  
vyzdžių. Pasivaikščiokite gatvėmis,  
stogais, teks pasišaudyti. Tik per  
daug neisijauskite, nes misijos pa-  
baiga reiks praeiti tyliai.

Penktoji misija. Indonezija, Kan-  
dang stovykla. Pirmiausia turėsite  
padėti bomba į Sadano lėktuvą, vė-  
liau – patekti į kaimą, pasekti Sada-  
no, kuris neturi nieko įtarti.

Šeštoji misija vyks Indonezijoje,  
Komodo. Turėsite sužinoti koman-



dinio centro SISSIXS koda. Jį ra-  
site kompiuteryje.

Septintoji misija – Džakarta, Indone-  
zija. Televizijos stotis. Ieškokite Kartson.  
Gatvėje žaibai kartais apakins Sema,  
naudojantį naktinio matymo prietaisą.  
Neužlipkite ant minų! Vienoje situacijoje  
reiks apginti Kartson (ir save) nuo ke-  
turių užpuolikų. Svarbiausias lygio laimi-  
kis – Sadano, kurį reikės suimti.

das, Lambertą – Denis Heins-  
bertas, Sadano – Benicio Del To-  
ro. Muzika ir pagrindinė Semo Fi-  
šerio tema sukurta Lalo Šifrino,  
pagarsėjusio

„Mission Impossible“ ir „Dirty Har-  
ry“ temomis.

Žaidime didelis dėmesys skir-  
tas realumui. Semas atlieka tik  
tobulus žmogiškus judesius – jo-



## ANTRASIS ŽAIDIMO PERSONAŽAS

### 1. „OFFLINE“ REŽIMU.

Sajungininkai:

„Šešėlinis tinklas“ („Shadow-  
net“) – komanda, suburta, kad  
padėtų JAV nacionalinio saugu-  
mo Valdybos operatyviniams dar-  
buotojams (perduoda Semui pas-  
kutines žinias).

Keturi draugiški personažai  
(Lambertas, Duglas, Ingrid ir Da-  
lija), bendraujantys su Semu ir  
darantys įtaką misijų sėkmei.

Priešininkai:

Normanas Sotas – kadaise bu-  
vęs sąjungininkas, o dabar pik-  
tas priešas.

Suahadi Sadano – savimi pa-  
sitikintis ir staigiai užsidegantis  
charizmatiškas Indonezijos par-  
tizanų lyderis. Jo tikslas – Indo-  
nezijos suverenitetas, o kol ame-  
rikiečiai išsikūrę Pietų Timore, tai  
neįmanoma.

### 2. „ONLINE“ REŽIMU.

Dvi tarpusavyje kovojančios ko-  
mandos:

Agentai – komanda „Šešėlinis  
tinklas“, gaunanti nurodymus iš  
Valdybos.

Samdiniai – profesionali, privati  
organizacija „Argus“, kurios iš-  
laidas apmoka Sadano. Jos funk-  
cijos: apsauga, susekimas, per-  
sekiavimas ir sušaudymas.

## Sėkmės priežastis - šešėlių ir aplinkos galimybių išnaudojimas.



Aštuntoji ir paskutinė misija. Los  
Andželo oro uostas. Jūs niekas ne-  
turi pastebėti. Naudodamiesi termi-  
nio matymo įtaisu, suraskite ir už-  
muškite teroristus. Įsitinkite, kad  
tikrai užmušėte, nes nepavyks pra-  
eiti toliau. Pačioje pabaigoje bus du-  
tas ribotas laikas, per kurį turėsite  
surasti bakteriologinį ginklą.

Visuose lygiuose bus kambariu-  
kų (kai kuriuos teks atsirakinti pa-  
čiam), kuriuose galima papildyti  
šovinių atsargas arba pasigyditi,  
tačiau jų nepasirodys per daug,  
jei neatsargiai eisite.

Visos išvardintos savybės  
skamba netgi labai solidžiai. Dar  
reikėtų paminėti, kad žaidimą  
igarsino įžymūs Holivudo aktoriai:  
Sema Fišeris – Maiklas Aironsai-



kių kampuotų ar „prašokančių“. Labai tikroviškai sukurta vietovių atmosfera. Pavyzdžiui, Jeruzalėje tikrai pajusite miesto, esančio karinėje padėtyje, aplinką: gatvėmis vaikšto patruliai, kvartaluose išdėstyti kontroliniai punktai, bet kurio, kas pažeis komendanto valandos įstatymą, laukia rimti nemalonumai. Vietiniai gyventojai visada nusiteikę neramumams, o atskiru piliečių budrumas neleidžia atsipalaiduoti nė akimirkai.

### AGENTŲ SAUVBĖS

Trečiojo asmens veiksmas. Šnipų kovos metodai. Techninis aprūpinimas ir metodai, analogiški Semui. Sužeisti palieka kraujo ir drėgmės (jei sušlapo drabužiai) pėdsakus. Nauji judesiai ir galimybės: šaudymas kabant, pritūpimai, minu nukenskinimas, slapstymasis. Nauji įtaisai ir ginklai: optinis „kamufležas“, uniforma, sulaikanti kraujavimą, žiūronai su lazeriniu mikrofonu, davikliai, įtaisomi ant priešininkų kūno, kad būtų galima žinoti jų padėtį bei pasiklausti pokalbių. Patobulinta aptikimo ir signalizacijos sistema (lazeriai, laidai su elektrošoko detektoriaus davikliais). Teko priprasti prie naujų valdymo klavišų.

### SAMONINIŲ SAUVBĖS

Pirmojo asmens vaizdas. Daug šaudymo, panašumas su FPS. Ginklai: snajperinis šautuvas, priešlazerinis įtaisas, savybė, padedanti pramušti plonus paviršius, galimybė pakeisti ugnies intensyvumą. Puolimo įtaisai ir galimybės: akinanti granata, skeveldrinė granata, minos, lazerinės minos, garso gaudikliai, kontaktinė kova. Priešo aptikimo įtaisai ir galimybės: garsinis matymas, signalinės raketos, lazerinis mikrofonas, terminio matymo režimas, elektromagnetinių laukų fiksavimas. Judesiai: ėjimas, pritūpimas, lipimas kopėčiomis, šuolis. Pagerintas AI ir kovinės parengties būklė: sėlinančio Semo judesiai ir šešėlių aptikimas, naktinis bei terminis matymas, įkaitu, kaip gyvojo skydo, panaudojimas, kolektyvinis smogiamasis elgesys.



Kaip ir pirmoji dalis, „Pandora Tomorrow“ visiškai linijinė, t.y., nepaklusimas įsakymui reikš misijos žlugimą. Jei jums liepė nieko nenušauti, tai taip ir turi būti. Žaidimo kūrėjai taip pat gerokai pagyviną žaidimą, sukurdami daugybę pasirinkimo taškų, kuriuose jūs pats turite nuspręsti, kaip elgtis. Kaip ir tikrovėje, – už blogą sprendimą rimtai baudžiama ;). Geriau dažniau įsirašinėti. Beje, apie įsirašymus, – kad per daug toli nuneitumėt to nepadaryt ir nereiktų ilgai vargti einant pramintu keliu, tam tikrose vietose yra sukurti auto įrašymo taškai. Jie tikrai praverčia.

Priešo dirbtinis intelektas liko panašus, tačiau yra ir tam tikrų niuansų. Peržaidžiant tą pačią misiją, sunku nuspėti, kaip toje pat situa-

cijoje elgsis tas pats priešininkas. Tai gerai, nes dingsta „mašininis“ perėjimas. Kai kur, ypač misijose, kuriose draudžiama žudyti, pasitaiko labai jautrių ir nervingų individų, kuriems visur vaidenasi šnipai. Priešai fiziškai silpnesni, juos lengviau užmušti, nei Sema, tačiau šaudyti jie pakankamai taikliai ir persekioja atkakliai.

Žaidimo valdymas labai patogus, mygtukų ne per daug.

### GRAFIKA IR GARSAS

Grafika beveik be priekaištų: atvirų vietovių lygiai sužavė detalumu, labai gražus šešėlių ir šviesos atlikimas, išlaikant optikos dėsnius. Tiesa, kartais galima pastebėti netvarkingai rodomus šešėlius, tačiau tai išimtis.



Žaidimo varikluukas neblogai „atšlifutas“, stabilus. Video tarpai gyvina situacija, tačiau jų nėra per daug, neigrysta. Muzikos mažai, tačiau ji ir nereikalinga, nes visa žaidimą reikia susikaupus klausyti visokiausių šnaresiu, bildesiu ir panašiu garsu. Bet jeigu kažką nuveikėte neatsargiai, tučtuojau pasikeičia muzikinė tema. Balsai igarsinti kokybiškai, tačiau nepaisant to, kurioje šalyje būsi, visi kalba tik angliškai.

### IŠVADOS

Žaidimą būtina turėti kolekcijoje. Graži mintis ir pagirtinas jos įgyvendinimas sužavės ne tik „stealth action“ žanro gerbėjus, bet ir bet kurį žmogų, mėgstantį kompiuterinius žaidimus. Lyginant su pirma dalimi, galima pasakyti, kad žaidimas tapo dar idomesnis ir uždegantis, o „multiplayer“ režimo atsiradimas pritrauks naujų gerbėjų. Mėgstantiems žaidimu eiti kaip „tankams“, traiskant visus sutiktus kelyje, garantuotai pritrauks kantrybės pasiekti finalą.

### PCK VERTINIMAS

#### PIRMAS ĮSPŪDIS 9,5

Sužavėjo grafika ir šviesų žaismas

#### GRAFIKA 9,1

Didelis detalumas ir tiksliai animacija

#### GARSAS/MUZIKA 8,7

Galima būtų kažkiek ir patobulinti

#### VALDYMAS 9,5

Patogus ir ne per daug sudėtingas

#### SIUŽETAS 9,0

Nors nuo pirmojo siužetas ne kažin kiek skiriasi, tačiau siužetas gerai išdėliotas

#### GALUTINIS

Žaidimo konkurentus galima suskaičiuoti ant vienos rankos pirštų...

# 9.5





## Atostogos **pragare...**

ŽAIDIMO DOSJE	
„Neighbours from Hell 2: On Vacation“	
www.neighbours-from-hell.com	
KURĖJAS:	„Jowood“
LEIDĖJAS:	„Jowood“
DATA:	2004-03-05
ŽANRAS:	strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	233 MHz
RAM:	128 MB
Video:	8 MB

### NUOMONĖ

Nors tai ir nėra joks prasi-veržimas, „Neighbours from Hell 2“ pasiūlo šį tą jaunesnei auditorijai, o vyresnei nesūdo nieko daugiau, kaip nedidelį pakutenimą. Siūlyčiau, jei jums reikia kažko smaus, kas padėtų jūsų vaikui vystyti koordinacijos ir problemų sprendimo įgūdžius. „Neighbours“ yra apgaulingas ir atrodo kaip bet koks kitas žaidimas, tačiau vaikai nė nepastebės, kaip tai jiems padeda. Juk dauguma mokomųjų žaidimų yra nuobodūs ir nepatinka moderniems vaikams. Šis prie jų prieina tarsi iš nematomos pusės ir skatina vystyti naujus įgūdžius vaikams nė neįtariant, kad tai mokomasis žaidimas.

Gabriel Strange,  
Games Xtreme

**„JOWOOD PRODUCTIONS“** pateikė mums tęsinį žaidimo, pasirodžiusio praeitų metų pavasarį — „Neighbours from Hell“. Būtent taip vadinosi keistokas „JoWood“ žaidimas, kurio pagrindinis tikslas — TV laida, kurioje patrakęs vaikiną krėtė pokštus savo irzliam kaimynui... Kol vieną kartą šis nesumanė išvažiuoti atostogų, norėdamas atsikratyti ikyraus jaunuolio...

### KYD

Taip ir prasideda žaidimas, kuris mane, taip sakant „lengvai“ šokiravo. Bet apie tai vėliau. Vos pradėjus žaisti, žaibiškai užkraunama „Loading“ lentelė ir jūs išmetamas į kruizinį laivą, plukdantį keleivius į šiltuosius kraštus. Netrukus pasirodo ir rūstusis ponas, taip norėjęs jūsų atsikratyti. Regis, šį kartą jis labai linksmas ir pasitikintis savimi. Ka gi, imamės darbo. Vadoaudamiesi kvailu nurodymu, padedame į išpiltą vandenį muila, atsukame kelis varžtus (beje, visa tai veiktas daro juokingai makaluodamas rankomis), įpjauame milžiniško stalo, nukrauto valgiais, koją ir į kapitono kepurę pripilame karštos makaronų sriubos. Nulipę žemyn, matome, kaip irzlusis senjoras paslysta ant muilo, čiuožte iš čiuožia iš laivo ir, vos per kelias sekundes grįžęs atgal užsimaukšlina kepurę, pilną makaronų sriubos, atsiremia į stalą, „nuklota“ valgiais. Po tokių kvailių ir, sakyčiau, vaikiškų pokštų storulį žiauriai išplūsta žmona, televizorių ekranuose pa-

siutusiai staugia ir klykia žiūrovai (negi čia taip juokinga?), jums padovanoja auksinę statulėlę, storulis iki raudonumo įsiutęs šokinėja ir keiksnodamas bando kramtyti savo šlepėtę, o jūs sėdite barbendamas pirštu į stalą ir tikėtis iš žaidimo nors vienos priežasties, galinčios pateisinti jūsų sugaištą laiką...

Po tokio absurdiškai trumpo ir kvailio lygio tikėjau kokio ypač gero arba tikrai juokingo filmuko, bet nieko panašaus nesulaukęs, tučtuojau buvau perkeltas į kitą lygį. Iš viso tokių lygių, tiksliau epizodų, žaidime yra 14. Ir beveik kiekviename lygyje matome tuos pačius žmones — storąjį senio-

Jis net neįtaria, kokie siurprizai jo laukia...





ką ir jo didžiulius „iškilimus“ turinčią, tačiau visai nepatrauklią žmoną — Olga.

Žaidime yra vietų, kai reikia kažką atidaryti ar išlaužti, bet ir čia žaidimas nuvilia! Paspaudus, tarkim, ant durelių spygnos, herojus ima siaubingai makaluoti rankomis, o šone išsoka rutulys, kuriam turime per vidurį kuo ilgiau pelės pagalba išlaikyti trokštamą daiktą, kol visą rutulį užpildys žalia šviesa. Nepavykus, prie jūsų pridrambloja storasis senjoras ir nepaisydamas iš siaubo išsprogusių jūsų veikejo žvilgsnio taip užtvoja, kad gerokai paskraidę dedat žandikauliu į žemę, o kamputyje kabojęs skaičius 3 be jokių grafinių efektų pasikeičia į 2. O tada jums suteikiama galimybė toliau krėsti nesamoningus pokštus, nuo kurių susiėmę už pilvų juokiasi TV laidos žiūrovai (tiesa sakant, neturiu žalio supratimo, kas žiūrėtų šią laidą...). Beje, senjoras jus gerokai apkulti gali vien už tai, kad pasirodysite jo kelyje (absurdiška, bet nors kiek pagyviną žaidimą).

Iš to, ką papasakojau, turbūt jau numanote galima žaidimo įvertinimą... Bet nesukubėkite! Vis dėlto, galima atrasti nemažai pliusų. Visų pirma, manau, kad kūrėjai pateikė šio žaidimo tęsinį ne

be reikalo, o atsižvelgę į žaidėjų bei kritikų pageidavimus. Kita vertus, žaidimo kaina taip pat nėra didelė. Bet kad ir koks žaidimas atrodytų kvailas ar nevykęs, jis akivaizdžiai yra skirtas ne vyresniems ar labiau patyrusiems „geimeriams“. Toli gražu. Regis, kūrėjai padarė žaidimą tokį lengvą,

Atostogaudami kaimynai maitinasi... kiniečių MakDonalde.



paprastą ir greitai suprantamą todėl, kad norėjo praplėsti ir taip be galo mažą žaidimų, skirtų 6–8 metų amžiaus vaikams, kiekį.

Žaidimas kupinas įvairiausių daiktų ir užduočių, galinčių puikiai praturtinti mažesnių vaikų žodyną bei suteikti jiems naudos.

Tačiau lazda turi du galus. Žaidimas juk pasakoja apie TV laidą, kurioje krečiami įvairiausi pokštai erzinančiam kaimynui. Tad persąsi išvada, kad ilgiau pažaidus ir išsavinus šį žaidimą, jau žinosime, ką reikia daryti, ir būsim pasirengę, kai antra valanda nakties mus pažadins įkirus kaimyno gėžimas į sieną :).

Na, o atsižvelgdamas į tai, kad žaidimas daugiausiai skirtas kupiniams kantrybės tėveliams su mažais vaikučiais ant kelių, grafikos per daug nesmerkisiu, o tiesiog pagirsiu už įdomiai perteiktas pasaulio vietas, tokias kaip Indija, Meksika arba Kinija. Kalbėti apie garsą nėra ko, jo čia beveik nėra, neskaitant smagiai nusiteikusių žiūrovų ovacijų, bandančių paskatinti jus iškrėsti kuo juokingesnę pokštą.

Pabaigai pasakysiu, jog žaidimas tikrai išpildys mažesniųjų žaidėjų ir jų tėvelių lūkesčius. Vyresniojo amžiaus žaidėjams siūlyčiau negaišinti savo brangaus laiko tokiems vaikiškiems užsiėmimams.

## PCK VERTINIMAS

SIUŽETAS	5,2
Būtent tai, kas patelsins mažąjį lūkesčius...	
GRAFIKA	6,0
Tokia pati kaip ir pirmosios dalies.	
GARSAS/MUZIKA	3,4
Nel garsas, nei muzika šiame žaidime beveik neegzistuoja.	
VALDYMAS	7,0
Patogus ir lengvai suvokiamas bet kokio amžiaus žaidėjams.	

Priklausys ir padovanos nemažai stebuklingų ir kupinų sodraus juoko akimirksnių tėveliams ir jų jaunesiems atžalėms...

## GALUTINIS

6.3



sticker  
album

PANINI  
www.paninigroup.com

# Geriausių EUROPOS futbolininkų kolekcija



UEFA  
**Euro 2004**  
PORTUGAL



Albumą  
galima įsigyti  
parduotuvėse,  
kioskuose,  
knygynuose,  
didžiuliuose  
prekybos centruose ir  
FLINTO redakcijoje  
(Laisvės al. 35-201,  
KAUNE).

## albumas + lipdukai

**SVEIKI,  
FUTBOLO FANAI IR GERUS  
DALYKUS KOLEKCIONUOJANTYS ŽMONĖS!**

Kolekcionavimas — puiki aistra, jei turi tikslą ir visais būdais sieki jį įgyvendinti.

ŠIO EURO 2004 LIPDUKŲ RINKIMO TIKSLAI GALI BŪTI TOKIE:

1. Surenki visą albumą — tampi EURO 2004 „kapitonu“ ir gauni mini kamuolį iš BENQ. Be to, dar gali laimėti tikrą oficialų ADIDAS kamuolį.
2. Surenki visą vienos grupės (4 komandų) kolekciją — tampi EURO 2004 „teisėju“ ir gauni mini kamuolį iš BENQ bei gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą metams.
3. Surenki visą vieną savo mėgstamiausią komandą — tampi EURO 2004 „treneriu“ ir gauni BENQ ženkliuką bei gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą metams.
4. Surenki visų komandų nuotraukas (kuriose visa komanda susideda iš dviejų dalių) — tampi EURO 2004 „žaidėju“ ir gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą ketvirčiui. Surinkti ir mus informuoti reikia iki 2004 08 01. Albumą siųsk: EURO 2004, p.d. 2392, Kaunas 44015. Mes grąžinsime albumą kartu su prizais ir siurprizais.

### NEPAMIRŠKI!

- Gali keistis lipdukais su draugais.
- Trūkstant lipduką gali gauti už 5 lipdukų pakelius, jei atsiųsi juos adresu EURO 2004, p.d. 2392, Kaunas 44015. Įdėk sau adresuotą voką ir už kiekvienus 5 atsiųstus pakelius gausi reikalingą lipduką.

SĖKMĖS!!!!

## PASIJUSK FŪLĖS ŽVAIGŽDEI! LAIMĖK TIKRĄ OFICIALŲ EURO 2004 FUTBOLO KAMUOLĮ!

KIEKVIENAS iki 2004 m.  
liepos 5 d. atsiuntęs 6 pakelius  
nuo EURO 2004 lipdukų gali  
laimėti oficialų EURO 2004 kamuolį!



### ADIDAS

specialiai 2004 metų Europos  
futbolo čempionatui sukūrė futbolo  
kamuolį ROTEIRO. Kuriant šį kamuolį buvo  
panaudotos naujos technologijos, o rezultatas —  
naujas standartas atitintis futbolo kamuoliams.  
Kamuolys išsiskiria tuo, kad jo paviršiuje  
nėra siūlių. O pagal pirmus garsių futbolininkų  
atsiliepimus galime teigti, kad tai  
labai jautrus ir tikslus kamuolys, skirtas  
greitam ir techniškam futbolui. Įvarčių  
turi tikrai padaugėti, o mes  
galėsime mėgautis gražiu  
žaidimu.

Jei šio kamuolio  
nelaimėsi lipdukų  
žaidime — būtinai  
išsiųsk parduotuvėms!

Tuščius pakelius  
siųskit adresu:  
EURO 2004,  
p.d. 2392  
44015 KAUNAS.  
Nepamirškite  
parašyti savo  
vardo, pavardės  
adreso ir telefono





# Virtualiojoje aikštelėje



## ŽAIDIMO DOSJE

„NBA Live 2004“

www.easports.com/games/nbalive2004

KURĖJAS: „EA Sports“

LEIDĖJAS: „Electronic Arts“

DATA: 2003-11-28

ŽANRAS: sportas

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 600 MHz

RAM: 128 MB

Video: 32 MB

## NUOMONĖ

Didžiausi žaidimo privalumai – puiki jo grafika ir garsas, gerai pritaikytas „geimplėjus“ ir žaidimo realumas. Neigiamieji žaidimo aspektai – kai kurios „Dynasty“ savybės bei nedidelės „geimplėjaus“ „skylutės“, tačiau visa tai galima sutvarkyti, pakoregavus „nustatymus“. „EA sports“ turi šerdį nuostabiam žaidimui, tačiau jiems dar reikia padirbėti. Tikėkimės, naujoji serija „atneš“ visų laikų geriausią „NBA Live“ žaidimą, kurio visi taip laukiame.

Didier Vanoverbeke,  
„PC-Gaming“

**„NBA LIVE“** serija yra žinoma kaip viena seniausia sporto žaidimų serija ir labiausiai pamėgta tarp virtualiojo krepšinio mėgėjų. „NBA Live“ žaidimai visada būdavo arkadinio tipo, o ypač praeitų metų „Nba Live 2003“. Tačiau šiais metais situacija keičiasi...

## SEPH

Tik pradėjęs žaisti, pajunti, kad šių metų dalyje žaidimo tempas tapo lėtesnis – puolant vis dažniau reikia komandinių pastangų tam, kad būtų įveikta „kieta“ priešų gynyba. Dabar vis dažniau reikia perduoti kamuolį komandos draugui, nes vienas ne kažin ką padarysi. Gynyba – taip pat ne išimtis. Galime naudoti dvigubą gynybą t.y. pulti priešininką dviem savo žaidėjais. Šis metodas itin veiksmingas, norint sustabdyti oponentų greitą kontrataką ar tiesiog priversti juos suklysti, taip pat norint sulėtinti jų žaidimo tempą. Šaunu, kad šįmet EA pasistengė sukurti ištis realistiškesnį žaidimą. Kova vyks ne tik tarp jūsų ir jus dengiančio ar jūsų krepšį puolančio žaidėjo, bet ir tarp visų kitų žaidėjų, esančių aikštėje. Centrai(C) ir sunkieji kraštai(PF) stengsis užimti kuo geresnes vietas metimams iš baidos aikštelės arba atkovojoant atšoku-

sius kamuolius. Lengvieji kraštai(SF) bei atakuojantys gynėjai(SG) bandys atsipulsti nuo juos besivaikancio krepšinininko, o vos tik tai padarė, kilstels savo ranka, prašydami kamuolio. Iš

tiesu, vaizdas aikštėje kardinaliai pasikeitęs, nes seniau matydavome tik po aikštelę be tikslo „besiganančius“ sportininkus. Prie visų minėtų naujų dar būtina paminėti galimybę – puolime valdyti vieną žaidėją be kamuolio. Šitokių būdų galime patys sau susikurti puikias situacijas metimams, prasiveržimams ar netgi išpūdingai atrodantiems „alley-oop“ams“. Taip pat šių metų žaidime nėra tokių nesamoningų dalykelių kaip





dėjimas pašokus iš vietos, apsisukant ore 360 laipsnių kampų. Praėjusiais metais tokius reginius matydavome kone kas antroje atakoje ir jie greit pabosdavo. O šių metų žaidime juos išvystame itin retai, todėl jie ne taip greit atsibosta bei sukelia daug malonesnes emocijas.

as, Mobb Deep, Clipse, Sean Paul) atliktos dainos tiesiog „veža“! Ka čia ir bepridursi.

Vizualiai žaidimas taip pat žengė pora žingsnių į priekį: žaidėjų veidai puikiai detalizuoti, tačiau ne visu. Savo išvaizda galėtų pasigirti tik žvaigždės ir kai kurie startinių penketukų žaidėjai.



Visą laiką mus lydės du jau gerai pažįstami balsai iš praeitų „NBA Live“ žaidimų – tai komentatorius Marv'as Albert'as ir buvęs NBA treneris Mike'as Fratello. Ankstesnėse dalyse buvome įpratę prie to, jog jų tariamos frazės buvo iki skausmo girdėtos, tačiau šimet padėtis kur kas geresnė: komentatorių žodynas gerokai platesnis, o ypač idomu išgirsti, ka Mike'as pasako apie skirtingus NBA krepšininkus. Pavyzdžiui, jis mini Jason'ą Richardson'ą – dėjimo į krepšį konkurso nugalėtoja arba trumpai papasakoja apie savita Steve'o Nash'o žaidimo stilių ;). Taip pat aikštėje girdime ir krepšininkų šūksnius, kurie nors ir nežymiai, vis tik padeda įsijausti į žaidimą.

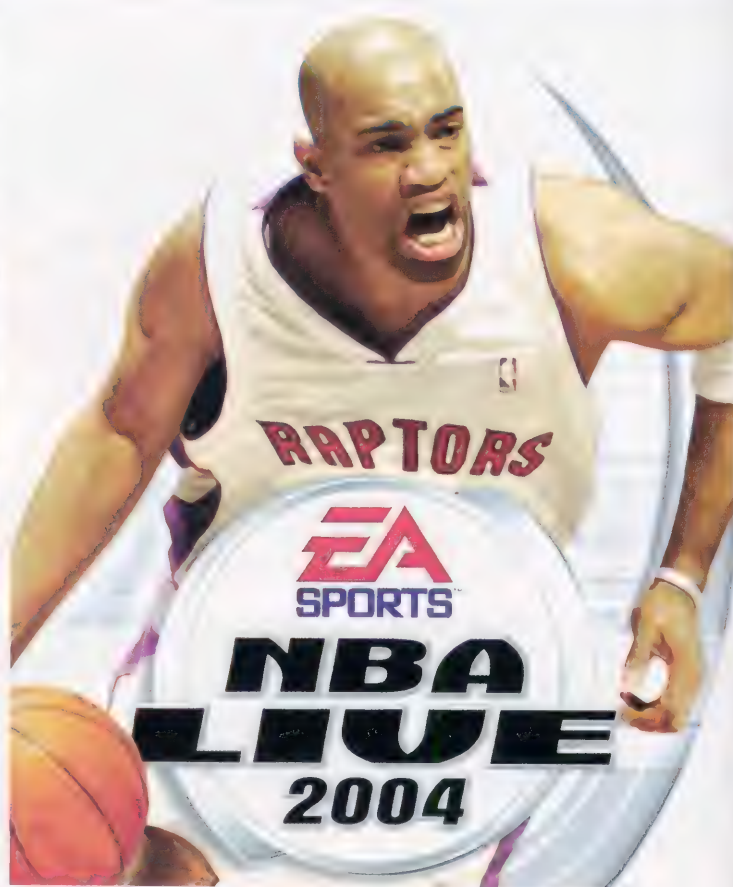
Niekaip negaliu paminėti puikaus garso takelio – puikių ir įžymių artistų (Chingy, Outkast, Black Eyed Pe-

Kitiems, matyt, dar teks palūkėti, kol bus „pagražinti“. Mūsų tėvynainis Darius Songaila save išvydęs žaidime, ko gero, net šokteltu... Kaip ir kiti atsarginių suolelio žaidėjai. Žinoma, praeitose dalyse situacija buvo dar prastesnė, bet yra taip, kaip yra. Gali atsitikti taip, jog nustačius aukščiausią rezoliuciją, žaidimas taps kiek nestabilus, retkarčiais „stabdys“, todėl teks keisti rezoliuciją į žemesnę. Na, bet juk negali viskas būti idealu – už reginį aikštėje reikia šiek tiek „sumokėti“.

Reiktų pagirti EA vyrus už žaidėjų avalynę – nors ir smulkmeniškai, tačiau žaidimui autentiškumo suteikiančia detale. Tokios žvaigždės kaip Shaq'as ar Tracy McGrady avi tokius krepšinio batelius kaip ir tikrovėje. Taip pat galima matyti krepšininkų rankas bei kojas puošiančias tatuiruotes – jos taip pat visiškai tokios pat kaip realybėje.



Dėjimai žaidime efektingi, bet tikroviškesni nei anksčiau.



Bene didžiausi šių metų pakitimai – tai „Pro Hop“ ir atskirti metimo bei „dėjimo“ mygtukai. „Pro Hop“ pagalba galime šoktelėti į priekį ir staigiai užbaigti ataką, tačiau, spustelėjus mygtuką, toliau kamuolio vartytis negalėsime, kadangi pažeistume taisyklės ir turėtume atiduoti kamuolį priešininkams. Atlikę „Pro Hop“ judesį ir atsідūrę arti krepšio, galėsime rinktis: ar mes norime užbaigti ataką metimu, ar dėjimu. Tai ir yra esminis pakitimas žaidimo valdyme. Anksčiau galimybės rinktis nebuvo, todėl tai šiek tiek varžė mūsų veiksmų laisvę. Tačiau medalis turi dvi puses – valdant žaidimą klaviatūra, kyla nemažai keblumų, todėl verta išgyti pulteli, – juk jį galėsime naudoti, ne vien žaisdami „Nba Live“.

Norėtusi šiek tiek pakalbėti ir apie patobulintą „Franchise“ režimą, kuris dabar vadinasi „Dynasty“. Šiame režime jums siūloma tapti kurios nors vienos Nba komandos vadovu. Jūs galėsite ją kontroliuoti: mainyti žaidėjais su kitomis komandomis, pirkti laisvuosius agentus, dalyvauti naujų biržoje ar net pasamdyti tam tikrų dalykų trenerius. Iš viso komandai galėsite vadovauti 25 sezonus, per kuriuos patirsite „ir šilto, ir šalto“ ;). Taip sakymas, turiu omeny tai, jog per bet kurias rungtynes vienas jūsų komandos lyderių gali gauti ilgalaikę traumą ar prarasti sportinę formą, tuo pačiu suprastės ir jo žaidimo kokybė. Tačiau lygiai taip pat ji gali kilti – žaidime kaip loterijoje. Didesnės progresavimo galimybės turi jauni žaidė-

jai, o iš „senų vilkų“ nieko nebesitikėkite, todėl būkite atsargūs, kai mainote žaidėjus – visada atkreipkite dėmesį į jų gimimo datą. Kiekvienais metais lyga palieka krūva žaidėjų, tačiau jų vietos nelieta tuščios dėl kiekvienais metais vykstančios naujokų biržos. Jeigu sezono metu užėmėte žemą vietą, galite tikėtis aukštos vietos naujokų biržoje. Kuo aukštesnę vietą gausite, tuo didesnė tikimybė „sužvejoti“ „kieta“ naujokėlių ;).

„Nba Live“ tapo daug realistiškesnis, labiau įtraukiantis, nei jo pirmtakai. Nors DI šiek tiek skylėtas, bet žaidimas patiks visiems krepšinio mėgstantiems žaidėjams. Sėkmės virtualioje arenose ! ;)

PCK	VERTINIMAS
IDOMUMAS	9,3
Žaidimas tapo daug realistiškesnis, taip pat ir idomusis.	
GRAFIKA	7,9
Galėjo būti ir geriau.	
MUZIKAVARGAS	9,2
„Play by the hip hop beat“.	
VALDYMAS	7,9
Žaidžiant klaviatūra, jį trauktina.	
IDOMUMAS	7,5
Iš pradžių smagu visus kapti, tačiau mažiau priešu pasirinkimas padaro savą.	
Daug naujokų, bet su jomis ir naujos valdymo būdos.	
GALUTINIS	
8.5	



## DĖMESIO!!!

NUO ŠIOL PRAMOGOS VISIEMS  
MOBILIESIEMS TELEFONAMS!

## anonimas

Paslauga suteikiama šiuo numeriu 1654, paskambinus ir norima žinutę tekstą (intriguojanti, viliojanti ar šokiruojanti...) Taip išsiųskite ir šis žmogus galvoja būtent apie Tave. Žinutės gavėjas nematys tavo telefono numerio ir turės galimybę spėti nuo ko ją gavo. SMS Anonimo sistema tavę informuos ar buvai demaskuotas ar adresatas pagalvojo, kad siuntėjas yra kitas asmuo...???



## vero logo TOP 20



## įvairūs logotipai



## vero melo TOP 10

- MELO 1310 Bremeno muzikantų dainelė
- MELO 83110 Amberlife - In Your Eyes
- MELO 10110 Prodigy - Voodoo people
- MELO 62610 Nu pogodi
- MELO 83310 Tele2 - Mažylis
- MELO 80810 Ljube - Davaj za...
- MELO 62710 Postoi parovoz
- MELO 52810 Banditskij Peterburg 2
- MELO 75510 Eminem - 8 Mile
- MELO 43610 Marilyn Manson - Tainted Love

## įvairios melodijos

- MELO 95110 Britney Spears - Toxic
- MELO 82610 Pink - Trouble
- MELO 15110 Amberlife - My way
- MELO 35510 Justin Timberlake - Cry Me A River
- MELO 10010 Mission Impossible 2
- MELO 78310 Dr Dre & Eminem - Forgot about Dre
- MELO 610 A-HA - Take On Me
- MELO 40710 Metallica - Enter Sandman
- MELO 64610 Antis - Zombiai
- MELO 71710 Tėja - Angelas Baltas

## naujos melodijos

- MELO 100410 Outkast - Hey ya!
- MELO 100110 Sugababes - In The Middle
- MELO 99410 Kipišas - Lyriškas gangsteris
- MELO 99310 Jamelia - Thank you
- MELO 99110 Enrique Iglesias - Not in Love
- MELO 97710 Limp Bizkit - Behind blue eyes
- MELO 97410 Busted - You said no
- MELO 96810 Black Eyed Peas - Hey mama
- MELO 96010 50 cent - 21 questions
- MELO 95110 Britney Spears - Toxic

## vero atvirukų TOP 10



## įvairūs atvirukai



## fono paveikslėliai



## vero poly TOP 15

- POLY 23310 Seal - Get It Together
- POLY 21510 Daft Punk - Da Funk
- POLY 21010 Benny Bennessi - Satisfaction
- POLY 20510 ATB - Till I Come
- POLY 20410 Anastacia - One Day In Your Life
- POLY 20310 Alice Dj - Better off alone
- POLY 20210 2 Unlimited - Get Ready For This
- POLY 3910 Darude - Sandstorm
- POLY 3810 Venga Boys - Boom Boom Boom
- POLY 3710 Snap - Rhythm Is a Dancer
- POLY 19310 Friends - TV
- POLY 9810 Pink Panther
- POLY 9810 Twin Peaks
- POLY 8710 Trainspotting Theme
- POLY 35110 50 Cent - In Da Club

## įvairios melodijos

- POLY 17810 Jay-Z - Big Pimpin
- POLY 7310 Cypress Hill - Rock Superstar
- POLY 7110 Dr. Dre - Still Dre
- POLY 7210 Coolio - Gangstas Paradise
- POLY 6910 Eminem - Sing for the Moment
- POLY 40610 Metallica - Unforgiven
- POLY 40510 Linkin Park - Numb
- POLY 40310 Linkin Park - Crawling
- POLY 40210 Limp Bizkit - Rollin
- POLY 40010 HIM - Solitary Man
- POLY 39810 Gorillaz - Clint Eastwood
- POLY 15510 Limp Bizkit - Behind Blue Eyes
- POLY 6010 Marilyn Manson - Sweet Dreams
- POLY 5810 Offspring - Pretty Fly
- POLY 5810 Beastie Boys - Fight For Your Right

## naujos melodijos

- POLY 48410 Kylie - Red Blooded Woman
- POLY 48310 Britney Spears - Toxic
- POLY 48210 Usher - Yeah
- POLY 48010 N.E.R.D - She Wants To Move
- POLY 47910 LMC vs U2 - Take Me To The Clouds Above
- POLY 47810 No Doubt - It's My Life
- POLY 47710 Outkast - Hey Ya
- POLY 47610 Outkast - The Way You Move
- POLY 47510 Red Hot Chili Peppers - Fortune Faded
- POLY 47310 50 Cent - If I Can't
- POLY 5810 Linkin Park - One Step Closer
- POLY 5310 Metallica - Nothing Else Matters
- POLY 4810 Evanescence - Bring Me To Life
- POLY 4810 Coldplay - Clocks
- POLY 47610 Outkast - The Way You Move

## nustebink draugą!

Norėdami nustebinti draugą LOGO, MELO arba CARD paslauga, siųskite SMS numeriu 1654 žinutėje parašę paslaugos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurpriza. P.v.z. MELO 1312 68584267.

## kaip atsisiųsti?

LOGO, MELO, CARD paslaugos. Siųskite žinutę numeriu 1654, parašę paslaugos pavadinimą (pvz. MELO) ir kodą (pvz. 14122). Ericsson ir Siemens telefonams po kodo surinkite raidę e arba s (pvz. MELO 14122e). Kaina - 2 Lt visuose operatoriuose abonementams bei LABAS, PILDYK, EXTRA, MAŽYLIS ir EŽYS vartotojams.  
FONAS paslauga. Siųskite žinutę numeriu 1654, parašę FONAS ir kodą (pvz. 14122). Gausite SMS su nuoroda. Pasinaudoję gauta WAP nuoroda parsisiųskite fono paveikslėlį. Telefonas turi būti aktyvuota GPRS paslauga. Kaina - 2 Lt BITES ir OMNITEL abonementams bei LABAS ir EXTRA vartotojams.  
POLY paslauga. Siųskite žinutę numeriu 1679, parašę POLY ir kodą (pvz. POLY 14122). Telefonas turi būti aktyvuota GPRS paslauga. Kaina - 3 Lt BITES ir OMNITEL abonementams bei LABAS ir EXTRA vartotojams.



## konkursas!

Kuris iš šių augalų niekada nežydi?  
A) Kaktusas B) Žibutės C) Papartis

Siųskite SMS numeriu 1656, žinutėje parašę MOTOROLA bei spėjamo varianto raidę (pvz. MOTOROLA A). Tiesiogiai atsakiusieji turi galimybę ši mėnesį laimėti telefoną Motorola C350i SMS - 1 Lt. Daugiau SMS - daugiau šansų laimėti! Sveikiname konkurso "Eurovizijos atstovai?" nugalėtoją G. Ramoška iš Radviliškio.



## PASLAUGOS TINKA ŠIEMS MOBILIEMS TELEFONAMS

LOGO, MELO ir CARD: Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510i, 5100, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 7110, 7210, 7250, 8210, 8310i, SonyEricsson T300, T65, T68i; Siemens A52, M50, M55, MT50, ME45, A55, C45, S45, S55.

Tik LOGO: Samsung R200s, R210s.

Tik MELO ir CARD: Siemens C55.

Tik CARD: SonyEricsson T20e, T29s, T39m, T29, T68; Samsung N600, N620.

FONAS paslauga tinka visiems spalvotiems Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Motorola ir Samsung telefonams.

POLY paslauga tinka visiems polifoniniams Nokia, Siemens, Sony Ericsson telefono modeliams bei Motorola C350, C450, C550; Samsung C100, X100.





# Anapus nuotykių ir paslapties šydo...

## ŽAIDIMO DOSJE

„Syberia II“

www.syberia2.info

KURĖJAS: „Microïds“

LEIDĖJAS: „Microïds“

DATA: 2004-05-28

ŽANRAS: nuotykių

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 350 MHz (rek. 800 MHz)

RAM: 64 MB (rek. 128 MB)

Video: 16 MB (32 MB)

## NUOMONĖ

*Daugelis pirmojo žaidimo rėmėjų mylėjo jį dėl istorijos, tuo tarpu kiti jį kritikavo dėl iššūkių trūkumo. Kūrėjai tai įvertino ir naujame žaidime įdėjo įvairių galvosūkių, tačiau dėl to žaidimo istorija kai kuriais aspektais šiek tiek kritiškai, kad norėsite priimti tai, kas dabar yra gera istorija su patobulintais galvosūkiiais, vietoj to, kas buvo nuostabi istorija su blizgiais galvosūkiiais.*

Christina Gmiterko,  
„Adventure Gamers“

**AR** kada jautėte tūkstančius it adatėlės badančių snaigių ant savo veido... Ar kada nors stebėjote saulėlydį, beplaukdamį su artimiausiais žmonėmis... Ar kada valėtės tyliai skruostu riedančia ašara šalia miršančio draugo, kuris atidavė viską, kad tos akimirkos, kurias praleidote drauge, būtų pačios nuostabiausios ir gražiausios jūsų gyvenime...

## KYD

Antrojoje „Syberia“ dalyje tęsiama istorija, savyje ikūnijanti tiek neįprastų minčių, mįslių ir jausmingų akimirkų... Regis tik neseniai Keit Vokler (Kate Walker) išsilaipino ramiaame miestelyje, kurį gaubė tiek daug paslapčių, kurias Keit viso žaidimo metu sudėliojo nelyginant mozaiką iš daug mažyčių ir keistų detalių, išbirstytų keturiose skirtingose vietovėse... O dabar ji kartu su taip ilgai ieškotu Hansu Voralbergu važiuoja pasitikti tai, ką visą gyvenimą Hansas sapnavo ir jautė esant kažkur Sibire...

Pakeliui į amžino šalčio žemę jums teks pabuvoti nuošaliame Rusijos miestelyje, kuriame isigysite pirmųjų draugų ir priešų, sulauksite pagalbos ir begalės rūpesčių, turėsite galimybę apsilonkyti paslaptįingame vienuolyne arba pakeliauti po baltom snaigėm

išpuoštą mišką, kuriame ne kartą sutiksime paskubomis praskrendantį paukštį ar išsigandusį kiškį, skubantį kuo toliau nuo jūsų... Tačiau visos kelionės me-

tu karts nuo karto bus parodomos video intarpai, pasakojantys, kaip veikia ir kokių priemonių Keit paieškai imasi jos „bosas“, arba kaip ir kaip ketina daryti herojės priešai, norėdami jai sukliudyti ir atkeršyti. Be priešininkų ir samdomo detektyvo, turėsite netgi tris draugus, lydėsiančius šiame žaidime — Oskaras (Hanso Voralbergo sukurtas robotas, gerai mokantis valdyti Hanso traukinį), Juki (mažas ir mielas lokiukas, ne

Žaisdami galėsime iki valiai pasigrožėti žiemos peizažais.





kartą padėsiantis išsisukti) ir galiausiai pats Hansas Voralbergas (senas išradėjas, trokštantis pasiekti Syberia). Tačiau pasiekti galutinį tikslą nebus taip paprasta, juolab kad jums nuolatos trukdys priešiška nusiteikę žmonės. O ypatingu galvosūkių mėgėjai čia taip pat ras nemažai užduočių, kuriose teks nuodugniai apgalvoti kiekvieną savo žingsnį ir priimti teisingą sprendimą, nulemsiantį tolimesnę žaidimo eigą.

Žaidime yra septyni lygiai. Kaip jau minėjau, jums teks aplankyti tikrai idomias ir vieną už kitą įspūdingesnes vietas, kupinas paslapčių ir mislių. Nors žaidimas yra nuotykių tipo, tačiau jame bus nemažai idomių atliktų video interpiu, kuriuose išvysime kupiną įtampos pabėgimą iš vienuolyno arba nepakartojamą nusileidimą parašiotu. Taip pat žaidimo metu jums teks nemažai bendrauti su skirtingais žmonėmis iš visų septynių lygių.

O dabar, jums leidus, norėčiau aptarti grafinę šio žaidimo pusę. Tik įsijungęs žaidimą, iškart susi-



žvakės šviesa apšviestu koridoriumi, mačiau pastoviai mane tarsi šmėkla sekanti šešėli, o sustojęs ant tiltelio priešais milžinišką ir pasakišką krioklį, pajutau, kad laikas staiga sustojo, o aš nejučia prisiminiau gražiausias iki

šių matytas akimirkas, didingai iškylančias akyse ir dar ilgai išliekančias atmintyje... Dar labiau nustebino milžiniški, po ledu esantys urvai, kuriuos puošė ilgi ir blizgantys varvekliai, švelniai atspindintys deglių skleidžiamą šviesą...

Taip pat žaidime rimta vaidmenį vaidina muzika, kuri užburs ir nepaleis jūsų nuo pat pirmųjų žaidimo akimirkų...

Pasijutau tarsi sapne, kai bėgau su Jukiu lenktynių puriu ir trapiu sniegu, žiūrėdamas į nuostabią aplinką (iki šių giliai išlikusių mano atmintyje) ir apgaubtas nepaprastai užbu-

rianchios muzikos... Be to, žaidimo kūrėjai siūlo mums nepaprastą galimybę išbandyti laiko tunelius, kurie mus nukels ten, kur viskas prasidėjo. Į Hanso vaikystės laikus, taip pakeisdami dabarties įvykius...

Tiesą sakant, viską, ką patyriau žaidžiamas šį nepaprastą žaidimą, nupasakoti labai sunku... Tai reikia pamatyti, išgyventi, pajusti... Žaidime labai idomi tarpusavyje suderinta liūdna istorija, nepaprastai tikroviška aplinka ir viską nepermatojama juosta apgaubia vienas gražiausių muzikinių takelių...

Neretai tęsiniai mums nuvilia, nepakartodami nė pusės to, ką parodė pirmakiai... Tačiau „Syberia“ sugebėjo išlaikyti savo pliusus ir netgi kai ką patobulino. Žaidimas nebuvo toks turiningas, kaip jo pirmakias, nebuvo toks ilgas ir nebuvo toks paslaptinis ar painus. Tačiau jame puikiai atsispindėjo aplinkos, nepakartojama muzika ir kiek neįprastas siužetas... Jei jums patinka „adventure“ žanras arba norite patirti kažką nepaprasto ir pailsėti nuo veiksmo žaidimų, siūlau susipažinti su kupinu nuotykių ir paslapčių „Syberia“ pasauliu...



žavėjau žaidimo nuotaika ir aplinka. Eidamas vykdyti vienos ar kitos užduoties, aš negalėjau atitraukti akių nuo taip tikroviškai padaryto dangaus ar netgi mažyčio paukštelio, mikliai praskrendančio pro mane. Kiek toliau galima išvysti malkas skaldantį vyrą, ar stūksančius kalnus, dailiai padengtus baltuojančiu sniegu audeklų... Bėgdami per balą, pamatysite, kaip Keit sudrumsčia vandenį ir jis, pasidalydamas į daug smulkučių lašelių, „pažyra“ ant šaltos žemės, arba eidami per tiltą, atkreipkite dėmesį į ramiai ir nerūpestingai bėgantį skaidrų ir saulės šviesoje blizgantį upelį, kuris atspindi visa, kas yra supa. Tyliai eidamas neryškia



## PCK VERTINIMAS

### PIRMAS ĮSPŪDIS 8.0

Naujas miestas, nauji galvosūkiai, nauji išgyvenimai...

### GRAFIKA 9.2

Tikroviška ir įspūdinga aplinka.

### GARSAS/MUZIKA 9.4

Muzikinis fonas atrinktas kruopščiai, o balsai atlieki be priekaištų... Ko dar norėti?

### VALDYMAS 9.0

Sunkumų sukelti neturėtų.

### SIUŽETAS 8.2

Pirmojo dalyje pradėta istorija grandžiai pasibaigia šioje dalyje...

Kupinas nuotykių bei paslapčių siužetas ir nepakartojami vaizdai, apgaubti šilta muzika, palieka gilų ir neišdildomą įspūdį, kuris nepaliks jūsų dar ilgai...

### GALUTINIS

# 8.4



„Deus Ex“

www.eidosinteractive.co.uk

Kūrėjas: „Ion Storm“

Leidėjas: „Eidos Interactive“

Data: 2000-06-26

Žanras: veiksmo su RPG elementais

Reikalavimai sistemai:

CPU: 300 MHz (rek. 450 MHz)

RAM: 64 MB (rek. 128 MB)

Video: 8 MB (rek. 16 MB)

Kompanija „Ion Storm“ patyrė rimtų nuostolių, išleidusi du žaidėjų nesužavėjusius žaidimus: „Dominion“ ir „Daikanata“. „Deus Ex“ iš anksto buvo skirtas kompanijos prestižo „kėliko“ vaidmuo. Žaidimas ištis pavyko, nepaisant bėdų, kurias turi visi minėto gamintojo produktai — grafikos paprastumas ir krūva klaidų.



# Dievas iš... mašinos?

RAW

## NAUJASIS TŪKSTANTMETIS

Žmonija padarė mokslo šuolius genetikoje, kibernetikoje, robototeknikoje. Pagaliau sukurtas absoliučiai autonomiškas kiborgas, turintis gerai išvystytą dirbtinį intelektą ir savaiminio mokymosi savybę. Nano implantų technologija duoda biologinius implantus, skirtus įvairių žmogaus savybių tobulinimui. Tačiau tuo pat metu civilizacija atsidūrė ant susinaikinimo slenksčio: pasaulinėje ekonomikoje chaosas mirtini virusai niokoja Žemę, terorizmas siaučia nevaldomai. Šiame smurto ir prievartos verpete iš senovinių užmirštų legendų vėl žada pakilti pasaulio užvaldymo idėja...

Kaip antiteroristinis agentas :) Dentonas, dirbantis organizacijoje UNATCO, tu privalai keliauti po

pasaulį, vystyti savo sugebėjimus, sudaryti sąjungininkų tinklą, išsiaiškinti viruso „Ambrozija“,

prastai žaidėjui nusibosta siužeto tiesmukiškumas, kai aiškiai nujauti, kas bus po akimirkos, kitose scenoje arba kitame lygyje. „Deus Ex“ šioje srityje pasistengė — netikėtų siužeto posūkių, likimo pokštų, tekusių pagrindiniam herojui, užtektų ne vienam žaidimui. Kai tik pradeda atrodyti, jog bendrais bruožais siužetas lyg ir paaiškėjo, staiga likimas iškrečia išdaigą, ir viskas apsisverčia aukštyn kojom. O kai



## Žaidimo savybės:

- Pirmojo asmens 3D žaidimas, realus RPG, sujungiantis veiksmą, charakterių sąveiką ir problemų sprendimą.
- „Unreal“ variklius.
- Realistiškos, pažįstamos vietovės, kurių dauguma pavaizduota pagal realias vietas, pritaikius netolimos ateities scenarijų.
- Žaidime daugiau žmonių, o ne pabaisų. Tai leidžia įsijausti, susigventi su žaidimo asmenimis ir padidinti žaidimo pasaulio realumą.
- Turtinga asmenybės vystymosi sistema: įgūdžių, priedų, ginklų, punktų („items“) išrinkimas bei kompleksinis panaudojimas nulemia, kad du skirtingi žaidėjai nebaigs žaidimo būdami identišku charakteriu.
- Įvairūs problemų sprendimo būdai ir charakterių vystymosi pasirinkimo keliai užtikrina žaidimo patirties įvairovę. Kalbos, kovos ar įgūdžių panaudojimas leidžia susikurti savitą žaidimo stilių.
- Stiprus siužetas, paremtas „realiomis“ samokslų teorijomis, konkrečiais įvykiais ir laikiu progresu technologijoje.

niokojančio Žemę, tikrąją kilmę. Naudok strategiją, jėgą arba sėlinimą, priklausomai nuo situacijos kiekvienoje misijoje. Klausinėk bet ko. Nepasitikėk niekuo.

## KRAPŠTUKAS AR RAKETA?

Buvo kalbų, kad dėl neįtikėtinai tikslaus Baltųjų Rūmų vidaus atkūrimo žaidime, Amerikos specialiosios tarnybos domėjosi, iš kur kompanija turi tokios informacijos.

Žaidimo atmosfera iš tikrųjų tikroviška, padirbėta pasaulio sukūrimo srityje, siužetas taip pat nėra be vingių. Jis pajėgia išlaikyti žaidėją savame pasaulyje viso žaidimo metu. Momentų, kai norisi žiovauti, beveik nėra. Pa-

Tik nereikia pamiršti, kad žaidimas išleistas 2000-taisiais...



apsiprantate naujoje situacijoje, staiga viskas vėl verčiasi. Tai malonu. Daug gerų žaidimų užmetami arba pabaigiami snūduriuojant kaip tik dėl tokių posūkių nebuvimo.

Kitas labai palankiai nuteikiantis momentas — visiška veiksmų laisvė. Bet kokią užduotį galima spresti trimis ar keturiais būdais. Pavyzdžiui, atidaryti už-

žaidimo taškuose sulaukiate klausimo, ką pasirinkti, ir jums pasiūlomi keli atsakymų variantai (gryno RPG momentai), o jūs, kaip menkai patyręs agentas, dar nesugebantis numatyti ateities, išsirenkate tikrai ne tai, ko labiausiai prireiks visai netrukus. Įvairiapusiškas sudėtingos situacijos sprendimas



rakintas duris, galima pritaikius raktus, bet galima jas ir priverstinai atrakinti. Netingint, galite sukelti triukšmą, tai privers sargybini patį atrakinti reikiamas duris. Galų gale tas prakeiktas duris galima tiesiog išversti. Arba kitas pavyzdys — reikia nepastebėtam prasmukti pro sekimo kamerą. Paprasčiausiai galite įjungti antiradarą. Jei atsitiko, taip kad jo neturite, teks surasti valdymo pultą, išlaužti jį kompiuterį ir atjungti kamerą. Na, o jei neturite hakerio sugebėjimu, teks pamastyti, ką turite. Granatsvaidi? Ką gi — tinka :).

Toks galimas konkrečios situacijos sprendimas keliais būdais labai praverčia, kai tam tikruose

verčia išbandyti daugybę skirtingų kombinacijų ir netikėtų sprendimų. Siūloma pasirinkimo laisvė iki tol neregėta panašaus žanro žaidimuose.

## SUPERAGENTAS

Grubiai suskirsčius, galimi trys viso žaidimo praėjimo būdai: „vagis“, kai apsisprendžiate veikti tyliai, „hakeris“, jei jums atrodo, kad išlaužimai — jūsų pašaukimas, ir „kareivis“, jei manote, jog nėra geresnio draugo už šautuvą. Be abejo, kokie metodai prie širdies, spresti tik jums. Žinoma, niekas neuždraus naudoti mišrų tipą. Neabejoju, kad būtent mišrus tipas vyrauja tarp žaidėjų, tačiau kiekvieno individualiame cha-



rakteryje bus skirtinga atskirų dedamųjų itaka.

Kaip visuose RPG, „Deus Ex“ personažas turi specialiasias charakteristikas: išilaužimo, įvairių ginklų valdymo, gydymosi igūdžiai, mokėjimas plaukti, sąveika su aplinka ir t. t. Kiekviena Dentono savybė, aišku, galima tobulinti. Visa tai kainuoja, todėl reikia mas-

tyti, kada ir kam išleisti sukaupytus pinigus. Prioritetus nustato pats žaidėjas, kartu nulemdamas agento asmenybės kitimą. Taip pat yra ir priedai — prijungiami moduliai, kurie leidžia Dentonui numušti ore priešų raketą, meistriškiau pasigydyti ar tyliai prasmukti pro postus.

Žavi ginklų įvairovė: elektrošokas, arbaletas, snajperinis ir paprastas šautuvas, pistoletai, sunkioji ginkluotė, įvairios granatos ir t. t. Beje, granatos gali būti tvirtinamos prie sienų ir reaguoti į judesį. Agentas naudoja specialius kostiumus plaukimui bei sąlyginiam nematomumui pasiekti.

Dentonas gana greit pradeda mastyti ne tik pagal isakymą — tam užtenka kelių faktų nesutapimo su vadovybės įpūsta propaganda. Gilesniam veiksmų pagrindimui, kūrėjai jau trečioje misijoje atima gyvybę iš herojaus brolio.

Dar vienas rimto RPG atributas — neutralūs vienetai. Jie papasakos jums paskutines naujienas, galbūt kai ką parduos, o gal





už tam tikra pinigų suma ileis i saugoma patalpa. Tiesa, jie gali ir apgauti ar net suvaryti peilį i nugara. Personazų tipus skirtingai žymi taikyns: nutaikytas i saviškius, jis pažalioja, i priešus paraudonoja, o i neutralus pabala. Juokingai atrodo, kai nusi-taikius i žiurkes, jo spalva pasi-keičia i žalia... Nors bala žino tas slap-tas organizacijas, gal jau ir grau-žikus idarbino?..

O žaidimo pabaigoje pasirodo net ateiviai, kurie, beje, labai gra-žiai įvesti i scena. Pasirodo, tai tik nepavykusio biologinio ekspe-rimento išdavos. Ir šiaip žaidime figūruoja apie šimtą personažų — iš tikro stulbinantis kiekis.

Pinigai vaidina tik simbolinį vaid-menį, nerasite jokių parduotuvių, visi ginklai ir amunicija paimami iš nužudytųjų. Ši ta isigyti įmano-ma tik pas atsitiktinius gatvės prekeivius. Pinigai daugiausiai rei-kalingi papirkinėjimui, informaci-jos ir kodų pirkimui. Jei turite ha-kerio sugebėjimų, pinigine galė-site pasipildyti bankomatuose, taip pat pasiimti kaip atlyginima už sėkmingai įvykdytą misiją. At-sitiktiniams prekeiviams galėsite ir kai ką parduoti, tačiau tokių žmonių nebus daug, todėl tai, kas netilps inventoriaus skiltelėje, teks išmesti.

## AI IR KITOS SMULKMENOS

Šūvio i galva poveikis aiškiai ski-riasi nuo šūvio i koją. Tas pats galioja ir tuomet, kai taikiniui tampa pats Dentonas. Priklau-somai nuo patirtų sužeidimų, agento sveikata šlubuoja. Labai gali būti, kad greit neteksite ga-limybės ne tik šokinėti, bet net ir bėgioti.

Tikrai gera išpūdi paliko dialo-gai. Tiesa, atsakymų variantų nėra daug, tačiau labai natūrali pašnekovo reakcija ir savalaikės humoro prošvaistės. UNATCO

bazėje užėjau i vyrišką tualetą, tačiau kažkodėl nieko man ten padaryti nepavyko, tik pažiopso-jau i veidrodį (rankoje turėjau pis-toletą, tačiau atspindys jo ne-laikė, čia turbūt todėl, kad slap-tos organizacijos veidrodis — maskuojami ginklai :)) ir nuleidau vandenį. Tada, galvodamas, gal pasiseks gamtos reikalai mote-riškame tualete, išdidžiai įžen-giau i jį. Deja, simpatiška pane-lė pareiškė, kad čia ne šou. Te-ko patikėti. Tačiau toks nedžen-telmeniškas poelgis neprasprū-do šefams pro akis — gavęs naują užduotį buvau taktiškai ispėtas nesišlaistyti po moteriš-kus tualetus, nes „tai netinka rimtiems agentams“. O simpa-



tiškoji poniutė net kitame lygyje, pareiškė: „A, tai agentas Dentonas, aš su juo susipažinau tualete“. Taip kad galvokite, kūr-einate ir ką darote ;).

Dauguma įvykių vyksta tamsiu paros metu, taigi už lango švie-čiant saulei, žaisti nebus patogiu. Žaidimas pirmiausia buvo skirtas „3Dfx“ plokštėms, todėl žaidžiant



žaidime. Kiek silpniau su žings-nių garsu. Net sudėtingesniu režimu žaidžiant priešai nemo-ka sėlinti tyliai, juos galima iš-girsti. O vietose, kur nėra sig-nalinių pultų, nušovus viena sar-gybinių, svarbiausia laiku nusi-plauti, tuomet subėgę jo kole-gos bergždžiai pasidairys už-puoliko ir išsivaikščios, palikę įvykio vietą nesaugoma.

## APIBENDRINAM

Tai ištisias idomus žaidimas, tu-rintis savitą dizainą, neįtikėtina kiekį specialiųjų savybių, neliniji-nį siužetą ir įtaigią atmosferą. Dėl tokių dalykų galima atleisti ir grafikos nesusipratimus. Atski-ri žaidimo momentai primena „Star Wars: Knights Of The Old Republic“ ar „Splinter Cell“, o juk šis žaidimas pasirodė gerokai anksčiau...

Na, o iš kur toks pavadinimas? Tai lotyniškos frazės „Deus ex machina“ pradžia — „Dievas iš mašinos“. Iš kur čia Dievas ir mašina? Tai paaiškės netoli žai-dimo pabaigos. Išsiaiškinkite, jei dar nežinote.



„Direct 3D“ matysime šiek tiek prastesnį vaizdą. Kažkiek tai pa-taisyta „game of the year“ versio-je. Labai bado akis akivaizdžios klaidos — kiaurai per personažą atsiveriančios durys, ant laiptų horizontaliai tysantys kūnai. Žai-dimo pasirodymo metu tai gal ir nebuvo itin aktualu, tačiau dabar, nuolat kylant realumo reikalavi-mams, tokie dalykai labai gadina bendrą vaizdą.

Garsai kažko ypatingo nesuku-ria, tačiau gana maloniai sukom-binuota pagrindinė muzikinė tema ir aplinkinio pasaulio triukšmas. Geresnei garso kokybei galima įsi-jungti „3D Sound“ ir „EAX“.

Pagrindinis AI reikalavimas — laikyti žaidėją pastovioje itam-poje — igyvendintas gana ne-blogai. Pavyzdžiui, apsauginis pirmiausiai pradės i jus šaudyti, tačiau kai bus pats sužeis-tas ir pastebės, kad nesusitvar-ko, bėgs prie aliarmo pulsto ir kviesis pagalbą. Ir atsišaudan-tis priešas nestovi vietoje, o bė-gioja, pritūpia, slepiasi už dė-žių. Šitai pritaikoma toli gražu ne kiekviename šiuolaikiniame

PCK VERTINIMAS	
<b>SUŽETAS</b>	9
Malonus netikėti vingiai	
<b>GRAFIKA</b>	7
Vien fizinės nepripažįstančios durys...	
<b>VALDYMAS</b>	8
Šiek tiek prioritetinės, sunkoka išsivirti norima ginklą klovėtu	
<b>GARSAS</b>	7
Savo laiku gana normalus	
<b>IDOMUMAS</b>	7
Sužetotas ir įvairios misijos	
Po kurio laiko gali kilti noras peržesti iš naujo	
<b>GALUTINIS</b>	
<b>8.9</b>	



# PASIDŽIAUKITE NAUJOVE!

## ATVIRUKAI



**1. ATVIRUKAS SAU (NOKIA): HANA PAVEIKS7**  
**DRAGUI (N.): HANA JUST XXXXXXXX TEKSTAS**  
 Norėdami užsisakyti EMS atviruką į kitų modelių telefonus kodą **HANA** pakeiskite kodu **HAEA**

**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376**  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: ME45\*, S45\*, C45\* (\*-21 versija), C55, M50, A50, A52, M55, S55, ERICSSON: T65, T66, T68, SonyEricsson: T68i, T200, T600, T610, Z600.  
 KAINA 2 litai

## LOGOTIPAI



**1. LOGOTIPAI SAU (NOKIA): HANL RITMAS**  
**DRAGUI (NOKIA): HANL BEBE XXXXXXXX**  
 Užsakydami logotipą SIEMENS telefonui, vietoj kodą **HANL** rašykite **HASL**  
 Užsakydami EMS logotipą į kitų modelių telefonus, vietoj kodą **HANL** rašykite **HAEI**

**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376**  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M50, Me45, S45, C45, A50, ERICSSON: T65, T66, T68, SonyEricsson: T68i, T200, T600, T610, Z600, ALGATEL One Touch: 310, 311, 511, 512, 525, 715, MOTOROLA: T720, T720i.  
 KAINA 2 litai

## LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

Policijos pokštas  
 Kvietimas filmuotis pomografiname filme  
 Skambutis nuo buvusios merginos  
 Sekso technikos kursai  
 Nuo slapto meliūžio  
 Skambutis iš kelių policijos dėl vairuotojo ...  
 Skambutis vaikui dėl šauliškumo į armiją  
 Paaugkosite, jei atsiliepsite  
 Jūsų name - pasiutusios žiurkės  
 Melišės žinutė vaikui nuo merginos  
 Laimėtoj loterijoje  
 Skambutis mamai nuo sūnaus auklėtojos  
 Nesumokėta bauda už automobilį ne vietoje  
 Gimtadienio sveikinimas merginai/moteriai  
 Skambutis nuo pikto meliūžio  
 Skambutis iš banko  
 Skambutis iš mokesčių inspekcijos  
 Gimtadienio sveikinimas vaikui/vyru  
 Slapta informacija  
 Pasimetę krokodilai  
 Kvietimas į realybės šou  
 Sėdintų klubas "Mylimieji"

HASK POLICIJA3  
 HASK PORNO  
 HASK BUVUSI  
 HASK KURSAI  
 HASK MELI1  
 HASK POLICIJA1  
 HASK ARMIJA  
 HASK ALKA  
 HASK ŽIURKES  
 HASK MELI2  
 HASK LOTERIJA  
 HASK MOKYTOJA2  
 HASK POLICIJA2  
 HASK GIMTADIENIS1  
 HASK MELI3  
 HASK BANKAS  
 HASK MOKESCIAI  
 HASK GIMTADIENIS2  
 HASK SLAPTA  
 HASK KROKODILAS  
 HASK REALYBE  
 HASK SADISTAI

**1. SKAMBUČI SAU: HASK POLICIJA3**  
**DRAGUI: HASK BUVUSI XXXXXXXX**  
**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1374**  
 Linksmasis skambutis gali būti užsakomas tiek į mobiliuosius, tiek į fiksuoto ryšio telefonus.  
 KAINA 5 litai

## JUOKAI! JUOKELIAI! JUOKAI!

Noretumėt gerai pakvatoti?  
 Užsisakykit anekdotą  
 slūsdami SMS pranešimą!  
 Išsiųsk SMS pranešimą  
 su tekstu **HAI**  
**NUMERIU 1376**  
**JUOKAI! JUOKELIAI! JUOKAI!**  
 KAINA 2 litai

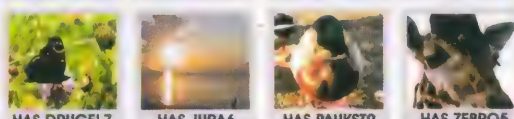
## SPALVOTI PAVEIKSLAIKAI



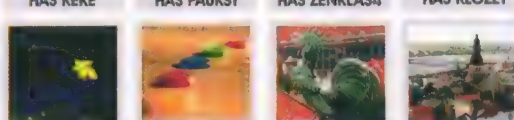
**HAS EGYPT** **HAS HERBERAS** **HAS MEDIS4** **HAS KARVE**



**HAS ES2** **HAS LIEZUVIS** **HAS NAMAI1** **HAS DRAMB**



**HAS ZENKLAS** **HAS VELIAVA** **HAS JURA3** **HAS GYVUNAS5**



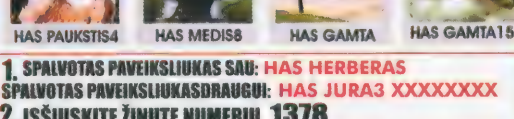
**HAS LELE** **HAS GAMTA9** **HAS EGYPT1** **HAS SPALVA1**



**HAS MEDIS2** **HAS SUO2** **HAS SAULEL** **HAS PALME4**



**HAS DRUGEL7** **HAS JURA6** **HAS PAUKST9** **HAS ZEBROS5**



**HAS KEKE** **HAS PAUKST** **HAS ZENKLAS4** **HAS KLOZET**

**HAS LAPAS** **HAS SPALVA** **HAS GAIDYS** **HAS MIESTAS**

## MELODIJOS

### TOP 25

Sergej Šnurrov - Мобильник ("Бумер")  
 Amberlife - In Your Eyes  
 Музыка из сериала "Бригада"  
 Mango - Pumpurėliai  
 Город, которого нет ("Бандитский Петербург")  
 Mikės pūkuotuko daina  
 Eminem - 8 Mile ("8 Mile")  
 Master Blaster - How Old R U?  
 Benny Benassy - Satisfaction  
 Alanas Chošnau - Laiškas ant sniego  
 Постой, паровоз ("Джентльмены удачи")  
 Лубс - Давай за  
 Master Blaster - Move To The Beat  
 PSRS himn  
 AC/DC - Thunderstruck  
 Bomfunk MC's - Freestyler  
 Groove Coverage - Poison  
 A nam visce rėdno ("Бриллиантовая рука")  
 Kastenada - Sombbrero  
 ATC - Around The World (La La La La La)  
 3T - Stuck On You  
 Scooter - Fire  
 50 Cent - In Da Club  
 Гена и Чебурашка - Голубой вагон

### NAUJAUSIOS MELODIJOS

Mousse T - Is It Coo I'm Cool?  
 Luka - Laukiu-nesulaukiu  
 Daniel K - The Lion Sleeps Tonight  
 Patrick Nuo - Undone  
 Alanis Morissette - Everything  
 Mia - Kiekvienam  
 G&G Sindikatas ir Daiva - Rytolui reikia nedaug  
 Sophie Monk - Inside Outside  
 Joss Stone - Fell In Love With A Boy  
 Become One - Come Clean  
 Usher feat. Lil' Jon & Ludacris - Yeah  
 Kelis - Trick Me  
 Wayne Wonder - Hold Me Now  
 3 Doors Down - Without you  
 Mr. On vs. Jungle Brothers - Breathe  
 Girls Aloud - You Freak Me Out  
 Angel City & Lara Maclean - Love Me Right  
 Киреев / Голубев / Барсуков - Мама + Саша  
 С. Жуков / Гости из Будущего - Поехы за тобой  
 Jay-Z - Change Clothes  
 Maroo V vs Jens - Loops And Things Relooped  
 Kelly Llorenna - This Time I Know It's For Real  
 N.E.R.D. - She Wants To Move  
 Фабрика - Лелик  
 Desire - Why Me

### POPULIARIAUSIOS MELODIJOS

Mark Snow - X-Files  
 Coca-Cola  
 Eminem - Without Me  
 Корни - Плакала берёза  
 The Rasmus - In The Shadows  
 Гена и Чебурашка - Голубой вагон  
 Kaoma - Lambada  
 Limp Bizkit - Behind Blue Eyes  
 Hi-Fi - А мы любим  
 Eminem - Business  
 Outkast - Hey Ya!  
 Вечно молодой ("Бпар-2")  
 Kylie Minogue - Red Blooded Woman  
 Propellerheads - Spybreak ("Matrix")  
 Время - СССР ТВ Новости  
 Юрий Шатунов - Седая ночь  
 Eminem - Stan  
 B'Avartija - Saulė, saulė danguje  
 Panjabi MC - Jogi  
 Mango - Alyvos  
 "The Adams Family"  
 Sarah Connor - Just One Last Dance

### 1. MELODIJA SAU (NOKIA): HAM BUMER

**DRAGUI (NOKIA): HAM JUSTONE XXXXXXXX**

Užsakydami logotipą SIEMENS telefonui, vietoj kodą **HAM** rašykite **HASM**

**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376**

Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M50, Me45, S45, C45, A50.  
 KAINA 2 litai

### 2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376

Užsakydami logotipą SIEMENS telefonui, vietoj kodą **HAM** rašykite **HASM**

### 1. MELODIJA SAU: HAPOL AMBER

**MELODIJA DRAGUI: HAPOL BRIGADA XXXXXXXX**

**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378**

Polifoninių melodijų užsakymui turi būti pajungta WAP/GPRS paslauga

Daugiau informacijos [www.yoyota.lt](http://www.yoyota.lt)

Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: A55, C55, CL50, M55, S55, SL55, ST55, C60, MC60, SX1, ERICSSON: T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z200, Z600, SAMSUNG: A800, C100, E700, N620, S100, S300M, S500, T500, V200, X100, X450, X600.  
 KAINA 3 litai

### NOKIA

HAM BUMER  
 HAM POLI  
 HAM AMBER  
 HAM BRIGADA  
 HAM MANGO  
 HAM GOR  
 HAM PUKS  
 HAM 8MILE  
 HAM HOWOLD  
 HAM SATISFA  
 HAM LAISKAS  
 HAM POSTOI  
 HAM DAVAI  
 HAM MOV  
 HAM GIMN  
 HAM THUNDER  
 HAM FREE  
 HAM POI  
 HAM NAM  
 HAM SOMBRERO  
 HAM AROUND  
 HAM ONYOU  
 HAM FIRE3  
 HAM INDA  
 HAM VAGON

### SIEMENS

HASM BUMER  
 HASM POLI  
 HASM AMBER  
 HASM BRIGADA  
 HASM MANGO  
 HASM GOR  
 HASM PUKS  
 HASM 8MILE  
 HASM HOWOLD  
 HASM SATISFA  
 HASM LAISKAS  
 HASM POSTOI  
 HASM DAVAI  
 HASM MOV  
 HASM GIMN  
 HASM THUNDER  
 HASM FREE  
 HASM POI  
 HASM NAM  
 HASM SOMBRERO  
 HASM AROUND  
 HASM ONYOU  
 HASM FIRE3  
 HASM INDA  
 HASM VAGON

### NOKIA

HAM ISCOOL  
 HAM  
 NESULAUKIA  
 HAM SLEEPS  
 HAM UNDONE  
 HAM ALANIS1  
 HAM ALANIS1  
 HAM KIEKVIENAM  
 HAM REIKIA1  
 HAM INSIDE1  
 HAM ABOY  
 HAM BECOME1  
 HAM USHER  
 HAM TRICKME  
 HAM HERE1  
 HAM HERE1  
 HAM BREATHE1  
 HAM ALOUD1  
 HAM LOVEME1  
 HAM SAMA  
 HAM TBOBI  
 HAM JAYZ  
 HAM MARCO  
 HAM KELLY  
 HAM NERD  
 HAM FABRIKA

### SIEMENS

HASM ISCOOL  
 HASM  
 NESULAUKIA  
 HASM SLEEPS  
 HASM UNDONE  
 HASM ALANIS1  
 HASM ALANIS1  
 HASM KIEKVIENAM  
 HASM REIKIA1  
 HASM INSIDE1  
 HASM ABOY  
 HASM BECOME1  
 HASM USHER  
 HASM TRICKME  
 HASM HERE1  
 HASM HERE1  
 HASM BREATHE1  
 HASM ALOUD1  
 HASM LOVEME1  
 HASM SAMA  
 HASM TBOBI  
 HASM JAYZ  
 HASM MARCO  
 HASM KELLY  
 HASM NERD  
 HASM FABRIKA

### NOKIA

HAM FILES  
 HAM COCA  
 HAM WITHOUT  
 HAM PLAKALA  
 HAM INTN  
 HAM BLUE  
 HAM THELOVE  
 HAM LAMBADA  
 HAM BEHIND  
 HAM LUBILI  
 HAM BUS  
 HAM YA  
 HAM VECNO  
 HAM BLOODED  
 HAM SPY  
 HAM VREMJA  
 HAM SEDAJA  
 HAM STAN  
 HAM DANGU  
 HAM JOGI  
 HAM ALYVOS  
 HAM ADAMS  
 HAM JUSTONE

### SIEMENS

HASM FILES  
 HASM COCA  
 HASM WITHOUT  
 HASM PLAKALA  
 HASM INTN  
 HASM BLUE  
 HASM THELOVE  
 HASM LAMBADA  
 HASM BEHIND  
 HASM LUBILI  
 HASM BUS  
 HASM YA  
 HASM VECNO  
 HASM BLOODED  
 HASM SPY  
 HASM VREMJA  
 HASM SEDAJA  
 HASM STAN  
 HASM DANGU  
 HASM JOGI  
 HASM ALYVOS  
 HASM ADAMS  
 HASM JUSTONE

Dar didesnį pasirinkimą rasi svetainėje [www.yoyota.lt](http://www.yoyota.lt)



# POCKET CLUB

E3 parodoje pristatyti ilgai laukti naujieji „handheld'ai" Sony PlayStation Portable ir Nintendo DS. Didysis nešiojamų žaidimų rinkos karas jau horizonte. Ar atlaikys „didžioji N", kuri dabar valdo 90 % šios rinkos, ar Sony atims iš jos ir šį, galima sakyti, paskutinį kazių, kaip tai kadaise padarė su savo PlayStation? Laukiame.

## Oficialiai pristatytas PSP

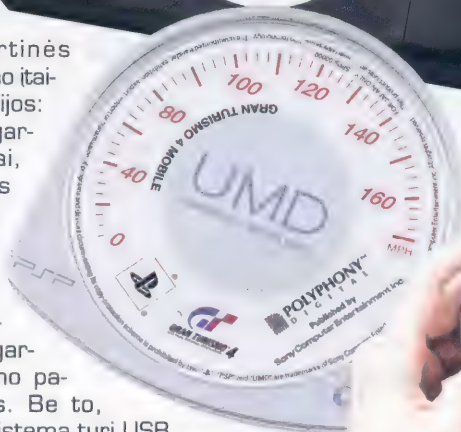
**E3** parodos metu „Sony" oficialiai pristatė savo „handheld" žaidimų sistemą „PlayStation Portable". Šis anonsas buvo vienas laukiamiausių parodos pristatymų ir sukėlė ištis didžiulį ažiotažą. Leiskite pateikti jums būsimąjo „handheld" įtaiso detales bei pristatyti keletą žaidimų.

PSP šių metų rudenį turėtų pasirodyti Japonijoje, o neseniai „praskridę" gandai teigia, kad Europoje ir Amerikoje naujasis „Sony" „handheldas" pasirodys per kitų metų Velykas (ta pačia savaitę kaip ir „Nintendo" „handheldas" DS). Gyvai parodytos techninės sistemos specifikacijos nesiskiria nuo anksčiau skelbtų parametrų. PSP turi 480x272 rezoliucijos platų 16:9 TFT LCD ekraną, kuris sugeba atvaizduoti 16,7 milijonus spalvų. Paties įtaiso išmatavimai yra 170mm x 74mm x 23mm, o sveria PSP 260 gramų. Įtaiso mygtukai beveik identiški PlayStation 2 konsolės valdymo pultelio mygtukams (kvadratas, trikampis, X, apskritimas, skaitmeninės rodyklės, start, select, analoginė rankenėlė ir du menčių mygtukai ant viršaus). Yra ir visos

standartinės nešiojamo įtaiso funkcijos: stereo garsiakalbiai, išorinis ausinių jungtuokas, ryškumo kontrolė ir garso režimo parinkimas. Be to, naujoji sistema turi USB 2.0 ir Wi-Fi belaidžio vietinio tinklo LAN jungiklius, leidžiančius sujungti keletą PSP įtaisų. Duomenis ir programinę įrangą galima parsiusi naudojant belaidę LAN jungtį arba pasinaudojus atminties kortele „Memory Stick Pro Duo". Pagrindinė PSP naudojama duomenų media — mažutis aukšto talpumo optinis diskas „Universal Media Disc" arba

UMD. Formatas ne tik suteikia 1,8 GB vietos, bet ir leidžia įrašyti įvairią medžiagą: žaidimus, muziką, video. Apsaugai nuo piratavimo buvo sukurta agresyvi apsaugos sistema, kuri naudoja kombinaciją iš unikalaus disko identifikacinio numerio, 128 užkodoavimo raktus programinei įrangai ir individualius identifikacinius numerius kiekvienam PSP įtaisui.

Deja, kol kas „Sony" nepaskelbė tikslios sistemos kainos. Analitikų teigimu, startinė PSP kaina Europoje bus tarp 300 ir 375 eurų.





# PSP žaidimai



**NORS** „Sony“, kaip ir žadėjo, E3 metu didžiausią dėmesį skyrė techniniam PSP pristatymui ir beveik neparodė veikiančių žaidimų, tačiau jų anonsų gausa, video pristatymai ir, žinoma, žaidimų „geimplėjaus“ demonstracijos abejingų nepaliko.



„Metal Gear Acid“. Vienas populiariausių pasaulyje slapto veiksmo žaidimų nešiojamoje „Sony“ sistemoje pasirodys visiškai kitu pavidalu. „Metal Gear Acid“ nebus veiksmo žaidimas, koki mes matėme anksčiau. Tai bus eile paremta taktinė strategija, į kurią dar imaišyta ir savitos kortų mūšio mechanikos. Žemėlapiu vesite Sneiką per tam tikrą kiekį kvadratų ir bandysite sėlinti už sargybinių bei juos nukauti. Jūsų ginklais iš esmės bus kortos. Bus įvairių ginklų kortų, pavyzdžiui, pistoletai su duslintuvais. Žaidimas suteiks ir kitokių galimybių, pavyzdžiui, sėlinti iš už matomos vietos, pasibėgti į sienas ir panašiai. Pasibaigus jūsų eilei, savo veiksmus atlieka priešų kariai. Kiekvienas veiksmas turi savo kainą, taip apriojamas jų kiekis per kiekvieną eilę. Parodos metu demonstruota žaidimo demo buvo tik iš dalies interaktyvi: buvo galima valdyti tik kamera, o ne pačius veikėjus ar kitą žaidimo turinį.



„Death Jr.“ Vienas pirmųjų PSP sistemai anon-

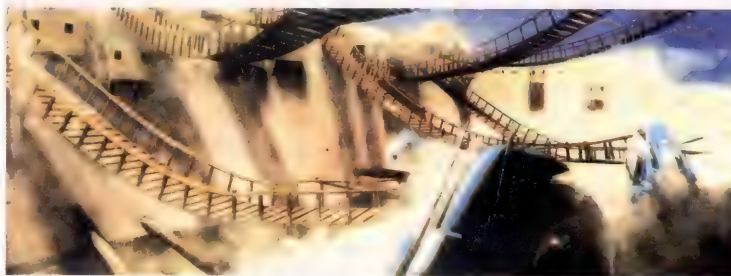
suotų žaidimų yra veiksmo žaidimas, kuriame rodomi jauno „giltinuko“ nuotyčiai. Jaunuolis niekaip negali atsikvėpti ir atsikratyti problemų, kurios jį persekioja mokykloje. Perkeltas jau į penktą mokyklą, kuri tėvų valia

bus paskutinė (su simovės ir čia, Death Jr. turės keliauti į karo mokyklą). Vienos mokyklos kelionės metu miesto muziejuje netyčia paleidžiamas senovinis blogis. Jaunuoliui tenka kovoti su demoniškais apraiškoms, siautėjantiomis mieste per 15 lygių ir jas nugalėti, kitaip jam gresia „kareiviški batai“. Pagrindinis herojaus ginklas bus dalgis, kurį Death galės panaudoti įvairiausiais būdais ne tik galbądamas priešus, bet ir keliaudamas lygiais. Taip pat bus ir krūva kitų monstrų destruktijai skirtų priemonių. Pasak kūrėjų „Backbone Enter-

tainment“, „Death Jr.“

nebus tradicinis platformeris, o akcentuos kovą ir labiau primins trečiojo asmens veiksmo žaidimą.

„PSP Racing“. Tai bus futuristinės lenktynės tamsiose industrinėse aplinkose. Kūrėjai žada suteikti greitą, dinamišką, pilną adrenalino lenktynių patirtį. Žaidimas turės įvairių savybių, skirtingus veikėjus ir režimus, be to, išnaudos unikalias PSP savybes: tinklą ir susijungimo galimybes.

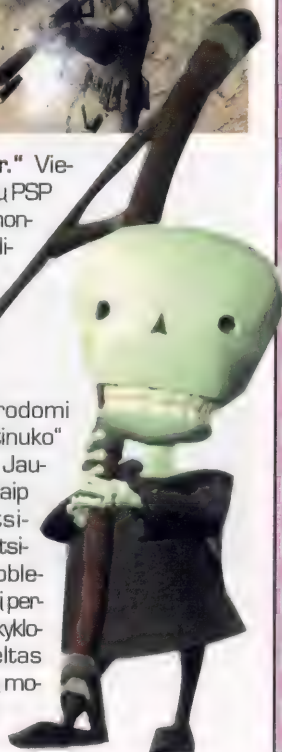


## Anonsuoti PSP žaidimai

Žaidimas	Leidėjas	Žanras
Metal Gear Acid	Konami	strategija
Final Fantasy VII: AC	Square Enix	RPG
NFS Underground	EA Games	lenktynės
Dokodemo Isshō	SCEI	galvosūčiai
Death, Jr.	SCEA	veiksmo
Twisted Metal World Tour	SCEA	lenktynės
Gran Turismo 4 Mobile	SCEA	lenktynės
Wipeout Pure	SCEA	lenktynės
NBA Street	EA Sports	sportas
NBA Shootout 2005	SCEA	sportas
NFL Street	EA Games	sportas
Ape Escape	SCEA	veiksmo
ATV Offroad Fury	SCEA	lenktynės
Darkstalkers Chronicle	Capcom	veiksmo
Fighting Spirits	SCEA	muštynės
Dynasty Warriors	KOEI	veiksmo
MediEvil	SCEE	nuotykių
Hot Shots Golf	SCEA	sportas
Project S	Sega	veiksmo
PSP Racing	Playlogic	lenktynės
Puyo Pop Fever	Sega	galvosūčiai
Spider-Man 2	Activision	veiksmo
Ren-Goku	Hudson	veiksmo
Tales of Eternia	Namco	RPG
Ridge Racer	Namco	lenktynės
Tiger Woods PGA Tour	EA Sports	sportas
Devil May Cry Series	Capcom	veiksmo
Viewtiful Joe	Capcom	veiksmo
YS VI - TAoN	Konami	RPG
Gagharv	Bandai	RPG
Makkai Wars	Nippon Ichi	strategija
Super Star Studio	Coong	muzika
Frogger	Konami	veiksmo



„Tales of Eternia“. Vienintelė žaidžiama PSP demonstracinė versija buvo „Namco RPG“ žaidimas („Metal Gear Acid“ buvo pusiau interaktyvus). Eternia nėra visiškai naujas žaidimas, o PlayStation žaidimo „Tales of Destiny II“ perkėlimas į nešiojamą platformą. Žaidimas bus beveik nepakeistas, išliks tie patys personažai ir siužetas, o dvimatė išvaizda taps dar ryškesnė ir gražesnė nei originaliaame PSone žaidime.





# Pristatyta Nintendo DS

**PO** mėnesius trukusių spekuliacijų, E3 parodos metu „Nintendo“ pagaliau atskleidė savo naująjį „handheldą“ „Nintendo DS“ publikai.

„Nintendo DS“ (DS raidės neverčiamos, tačiau turėtų reikšti Dual Screen) vis dar yra darbinis „handheldo“ pavadinimas, kuris turėtų pasikeisti, artėjant pasirodymui. „Nintendo DS“ yra perpus sulenkiamas įtaisas (kaip GBA SP), turintis du vertikaliai išdėstytus LCD ekranus. Abu ekranai yra tokios pačios rezoliucijos ir turi trijų colių įstrižainę. Pagrindinė „Nintendo“ mintis ta, kad DS žaidimuose bus naudojamos dvi nepriklausomos perspektyvos ar galimybė palaikyti pokalbius žaidimo metu. DS dydis prilygsta maždaug dviem GBA SP, sudėtiems šalia.

DS valdymo mygtukai išdėstyti apatinėje dalyje. Skaitmeninės rodyklės yra kairėje, o keturi mygtukai išdėlioti dešinėje ir identiški Super NES pultelio mygtukams. L ir R menčių mygtukai yra kampuose, panašiai kaip

GBA SP. Žaidimų kartridžai dedami į viršutinę DS dalį. Senesni GBA kartridžai bus dedami į atskira jungtį apačioje.

Apatinis ekranas taip pat turės lietimo (touchscreen) galimybes, leisiančias vartotojams įjungti klaviatūrą ant ekrano surinkti tekstui arba piešti tiesiai ant ekrano. Liečiamasis ekranas gaminamas iš kietesnės medžiagos, kad prailgintų nusidėvėjimo laiką.

Sistema taip pat turi mikrofoną, kurį galima panaudoti įvairiems „geimplėjaus“ elementams. Mikrofonas jautrus bet kokiam garsui, o programinė įranga galėtų atpažinti balso komandas, rankų suplojimus ir kitokius garsus. „Nintendo“ netgi tikisi leisti žaidėjams balsu bendrauti per belaidį internetą. DS, kaip ir PSP, turės belaidį susijungimą, naudojantį specialią „Nintendo“ technologiją bei standartinį Wi-Fi palaikymą. „Nintendo“ užsiminė apie galimybę prijungti sistemą tam tikruose taškuose visame pasaulyje ir bendrauti su toli esančiais žaidėjais. Taip pat įdomi ir naudinga savybė yra ta, kad DS turės paprastų vie-



no ekrano žaidimų palaikymą, panašiai kaip GBA. Grafinės „Nintendo DS“ galimybės prilygsta „Nintendo 64“ 3D grafikai. Taip pat yra 16 kanalų stereo palaikymas.

„Nintendo DS“ turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje Japonijoje ir JAV, o kitą pavasarį Europoje. „Nintendo“, kaip ir „Sony“, nepaskelbė tikslios DS kainos. Analitikų teigimu, ji bus žymiai mažesnė už PSP ir sieks nuo 150 iki 200 Eurų.

## Nintendo DS žaidimai

**NORS** „Nintendo DS“ negali pasigirti tokia anonsų gausa, o ypač leidėjų įvairumu, kaip PSP (žr. sąrašą), parodos metu pristatytas ne vienas labai įdomus žaidimas, vienaip ar kitaip išnaudojantis novatoriškas dvigubo handheldo savybes. Apie keletą išsamiau.

„Super Mario 64x4“. Na, kaip gali būti „Nintendo“ žaidimų aparatas be ūsuotojo san techniko? Žaidime bus du pagrindiniai režimai — vieno žaidėjo ir „multiplayer“. Vieno žaidėjo režimas iš esmės yra „Super Mario 64“ (N64 konsolėi) perdirbinys. Galima valdyti keturis veikėjus — Mario, Luigi, Wario ir Yoshi, kurie keičiami paspaudus ant atitinkamos ikonos apatiniame liečiamajame ekrane. Tai išties įdomi mintis, leidžianti kūrėjams

sugalvoti, o mums spresti įvairius galvosūkius, kuriems reikia visų veikėjų, tačiau demonstracinėje versijoje nieko tokio nebuvo. Be to, visi keturi veikėjai kol kas vienodai val-



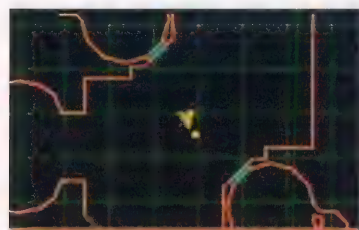
domi. Daugelio žaidėjų režimas yra „žvaigždžių medžioklė“ — žaidėjui paėmus žvaigždę, atsiranda nauja, o pasibaigus laikui, laimi daugiausiai žvaigždžių surinkęs žaidėjas.

„Metroid Prime Hunters“. Daugybė „geimplėjaus“ elementų „Metroid DS“ žaidimas skolinasi iš baisiai sėkmingo ir populiarus GameCube darbo „Metroid Prime“. „Hunters“ yra pirmojo

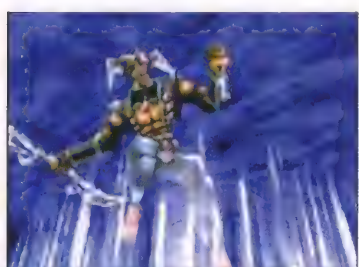




asmens šaudyklė, kurioje valdome žymiąją heroję, apsilviusią įvairių savybių turinti ir tobulinamą kostiumą. Apatiniame „Hunters“ ekrane rodomas pats žaidimas, o kitame nuolat matome žemėlapi. Žaidimas naudoja unikalią valdymo schema: herojų valdome su rodyklėmis, taikinius užrakiname su menčių mygtukais, tačiau pats taikymasis, šaudymas, pasisukimas ir ginklų keitimas vykdomas, naudojant lietimą ekrane. Ginklus keičiate paspaudę ant ikonų, o iš skirtingų ginklų šaudote stusendami į ekrane trumpiems šūviams, arba palaikydami ilgiau — spinduliams. Žaidimo grafika beveik prilygsta „GameCube“ versijai, yra ryški ir dinamiška.



„Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour“. „Konami“ pristatė ir savo populiariųjų kortų ir animacijos serialo DS žaidimo versiją. Žaidime kovojame kortomis, kurios yra įvairiausi monstrai ir burtai. Viršutinis ekranas rodo stalą ir išmestas priešinininko kortas,



o apatiniame ekrane matote savo rankose turimas kortas. Kortų parinkimui naudojamas DS tušinukas. Mūsų tarp jūsų kortų monstrų vyks animaciją pavidalu. Grafika paprasta, tačiau puikiai atkurianti Yu-Gi-Oh! dviasia.



„Pac 'n Roll“ ir „Pac-Pix“. „Namco Nintendo DS“ sistemai pristatė net du žymiosios „Pac-Man“ frančizės žaidimus. „Pac 'n Roll“ žaidime geltonasis „rutuliukas“ toliau val-



go žirniukus, tik čia žaidėjams reikės naudoti DS tušinuką ir vedžioti jį įvairiais greičiais po lietimosi ekrane. Viršutiniame ekrane vaizduojamas 3D žemėlapis, kuriame ir matysite Pakmano judėjimą. „Pac-Pix“ žaidimas visai kitoks, vienintelis panašumas, siejantis jį su „Pac-Man“ frančize, yra „žirniukų“ valgymas. Žaidime Pakmaną nupiešite ir valdysite, piešdami ant DS lietimosi ek-

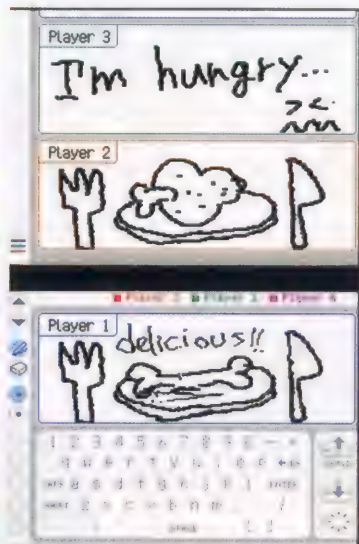
## Nintendo DS žaidimai

Žaidimas	Leidėjas	Žanras
Super Mario 64x4	Nintendo	veiksma
Super Mario Bros. DS	Nintendo	veiksma
Metroid Prime: Hunters	Nintendo	veiksma
Sonic DS	Sega	veiksma
PictoChat	Nintendo	galvosūkiai
WarioWare, Inc. DS	Nintendo	galvosūkiai
Animal Crossing DS	Nintendo	RPG
Mario Kart DS	Nintendo	lenktynės
Dynasty Warriors	KOEI	veiksma
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	veiksma
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami	galvosūkiai
Project Rub	Sega	veiksma
Pac-Pix	Namco	galvosūkiai
Bomberman	Hudson	galvosūkiai
Pac nRoll	Namco	veiksma

rano. Tik nupiešus Pakmaną, jis atsidsurs viršutiniame ekrane ant lygaus dvimačio lauko, ir jį iš karto pradės gaudyti vaiduokliai. Tada piešite linijas prieš Pakmaną ir vesite jį per labirintą. Įvaldę darbą su vienu Pakmanu, galėsite nupiešti dar vieną ir testuoti smarkiai pasunkėjusį procesą.



„PictoChat“. Viena įdomiausių pristatytos DS programų buvo „PictoChat“ — komunikacijos programa, leidžianti keistis žinutėmis ir paveikslukais per belaidį ryšį. Viršutinis ekranas rodo atėjusias žinutes, o su apatiniu galima rašyti tekstus ir piešti paveikslukus, kuriuos išsiųsite. Apatiniame ekrane yra rodoma klaviatūra ir „graffiti“ — plotas, kur galite piešti paveikslukus.





# EXPERT CLUB

Ilgai laukę sulaukėme fantastiškojo „Syberia“ kvesto tęsinio. Kaip ir pirmoji dalis, antroji „Syberia“ pilna suktų galvosūkių ir klausimų, ne visada turinčių aiškų atsakymą, tad pateikiame išsamų Keit kelionės į mamutų šalį perėjimą.

## Syberia 2 perėjimas

### POKALBIAI

Kai žaidimo metu kalbiesi su kitu asmeniu, visada išnaudok visas pokalbio temas. Daug žaidimo elementų yra įjungiami pokalbių metu, ir jeigu paliksi keletą temų neužbaigęs, gali pakliūti į bėdą. Be to, daug pokalbio temų neatsidaro, kol jos nėra susietos su kokiu nors veiksmu. Pavyzdžiui, tu negali paklausti apie užrakintus vartus, kol pats nematei tų vartų ir nebandei jų atidaryti. Pokalbio tema gali pažymėti tokia tvarka, kokia tik nori, bet kad viskas logiškai išeitų, reikėtų pradėti juos žymėti nuo viršaus ir apačia.

### ROMANSBURGAS

Po įžangos Keit stovi traukinyje. Apsisuk ir eik į galinį kupė, kur stovi Hansas Voralbergas. Pakalbėk su juo apie rytą. Atrodo, kad traukinį reikia prisukti. Išlipk iš traukinio ir eik pakalbėti su Oskaru. Pakeliui išterps trumpas filmukas, kuriame susitiksi pulkininką Emelią Gupačevą.

### RASK OSKARĄ IR PAKALBĖK SU JUO.

Hansas sakė Oskarui pasakyti tau, kaip pasukti traukinį, bet nieko neatsit-

svirti, esančią į kairę nuo prisukimo mašinos, kad prisuktum traukinį. Pasuk ratelį dar kartą, kad ištrauktų prisukimo strėlę. Tada pasakyk Oskarui, kad traukinys yra pasiruošęs išvykti.

Dabar turi rasti būdą, kaip užvesti anglių mašiną. Eik viena žingsnį atgal į centrinę platformą ir pasisuk į dešinę apžiūrėti anglių papildymo mašinos. Keit gali patraukti svirtį, piltuvą nusileidžia, tačiau kažkas negerai — anglys nepilamos. Eik į stotį, kur matei Emelią Gupačevą ir pakalbėk su juo. Jis negali niekuo padėti. Grįžk prie anglių mašinos ir pasižiūrėk per bortelį. Pakalbėk su Malka, maža mergaitė apačioje. Ji draugiška, bet niekuo negali padėti.

### VARTŲ RAKTAS

Eik į pietus, į platformos pabaigą, ir apžiūrėk vartus. Jie užrakinti. Eik atgal, prie Malkos, ir paklausk jos apie vartus. Ji vis dar nieko nežino. Leik į stotį ir pakalbėk su Gupačevu. Pasirodo, jis pametė vienintelį raktą nuo vartų.

Grįžk prie Malkos ir pažiūrėk,



ką ji žino apie raktą. Pasirodo, ji gali padėti už mažą paslaugą. Keletas saldinių paskatintų ją padėti. Grįžk į stoties pastatą.

Prekystalio pabaigoje yra trys saldinių automatai. Vienintelė problema yra, kaip priversti, kad jie veiktų, be to, Keit visiškai neturi pinigų. Jei eisi už prekystalio, kur pulkininkas prieš tai kažką dirbo, paieškojęs dėžutėje rasi mažą raktelį. Pasiimk raktelį ir eik

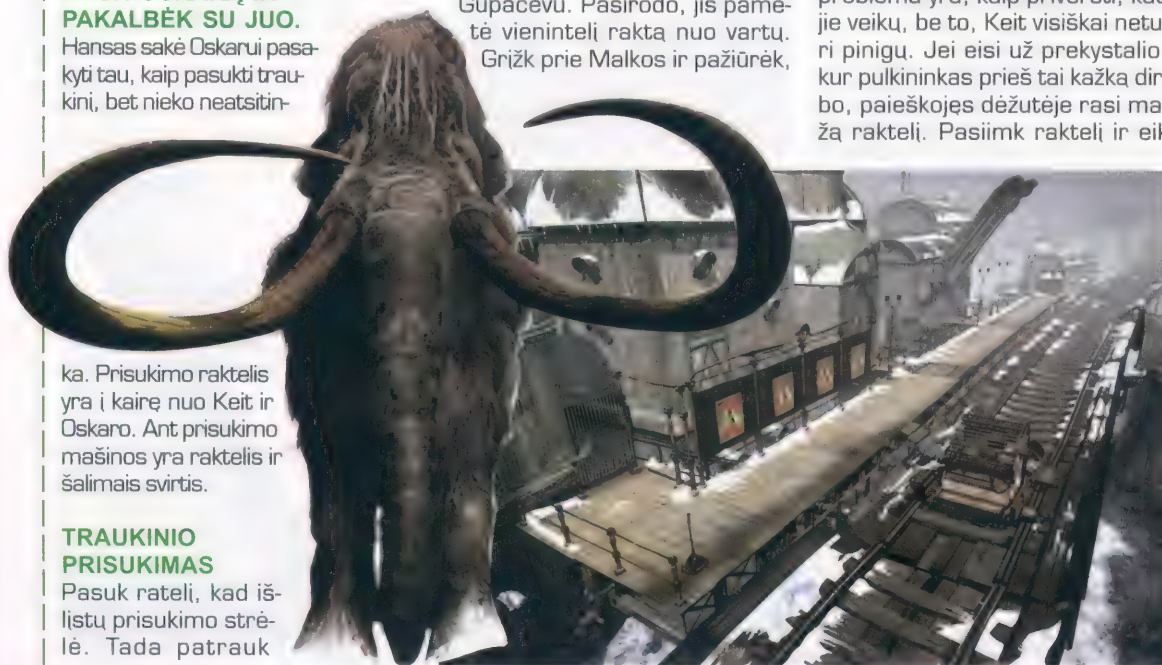
prie saldinių pardavimo automato. Naudodamasis rakteliu atidaryk dešiniausio saldinių pardavimo automato stalčiuką. Jame rasi smulkių monetų. Į monetoms skirtą plyšį gali įdėti bet kurią monetą, tačiau tik skirtingomis monetomis gali priversti, kad automatas duotų saldinių. Automatas, kur paėmei monetas, yra užstrigęs, tai nebandyk juo naudotis. Vidurinis automatas gali būti valdomas, jei naudosi antrąja monetą ir pasuksi rankenėlę. Kairysis automatas reikalauja penktos monetos — būtent šių saldinių norėjo Malka.

Grįžk prie Malkos ir duok jai saldinių. (Jei duosi Fish-Candy, jai nepatiks. Tau dar prireiks šių saldinių vėliau žaidime, jei Malkai davei šiuos saldinius, tai gali grįžti ir pasiimti jų dar. Tau tik reikia atgauti tą monetą, kurią išleidi pirkdamas anksčiau. Pasiimk raktelį nuo užstrigusio automato ir panaudok jį, kad atidarytum stalčiuką monetoms. Paimk monetą ir panaudok ją dar kartą, kad gautum daugiau Fish-Candy.)

ka. Prisukimo raktelis yra į kairę nuo Keit ir Oskaro. Ant prisukimo mašinos yra raktelis ir šilimais svirtis.

### TRAUKINIO PRISUKIMAS

Pasuk ratelį, kad išliktų prisukimo strėlė. Tada patrauk





## GAUTI ANGLIŲ

Malka pririš rakta prie baliono ir pasius jį Keit. Atrakink vartus ir eik į miestelį. Pakalbėk su Malka apie viską. Pabandyk įjungti variklį paspausdamas mygtuką, kuris yra dešinėje, tačiau nėra kuro.

Pasiimk tuščią degalų bakelį, kuris yra kairėje.

Eik atgal prie Malkos. Pakalbėk su ja. Visą laiką eik į kairę, kol pamatysi medinę tvorą, kuri apklijuota plakatais. Eik prie durų, kur yra mažas langelis ir paspausk ant jo. Pakalbėk su Ivanu. Tu pamatysi, kad jis turi degalų bakelį, tačiau nesutinka jo duoti.

Eik į kairę, palei tvorą, kol pamatysi joje plyši, uždengtą plakatu. Nuplėšk jį ir įeik į vidų. Pamatysi narvą, pro kurio grotas matosi gyvūnėlio akys. Atidaryk narvą. Kol Ivanas gaudys gyvūnėlį, pakeisk tuščią degalų bakelį į pilną ir vėl išeik pro plyšį tvoroje.

Grižk prie anglių mašinos ir pripildyk ją degalų. Paspausk mygtuką, esantį kairėje, ir grįžk laiptais į peroną. Pripildyk traukinį anglimiu. Tuomet ateina supanikavęs Oskaras ir praneša, kad dingio Hansas.

## HANSO VORALBERGO IEŠKOJIMAS

Leiskis žemyn nuo perono ir pakalbėk su Malka, kuri pasakys, kad Hansas nuėjo į Cirkoso kabaretą.

(Būtų mandagu išjungti anglių mašiną, bet tai nėra būtina.). Įeik į kabaretą — Hansas yra čia. Jis apžiūrinėja mechaninius arklius, parpuola ant žemės. Dabar jis jau guli traukinyje ir kliedi.

Grižk pas Cirkosą ir pakalbėk su juo. Cirkos praneša Keit, kad Vyriausia Vienuolė galėjo būti bukagalvė, bet vistiek galėtų turėti šiek tiek jėgų. Kaip rasti vienuolyną? Eik vėl pro Ivano tvorą.

Praeik skylę tvoroje, bet ji jau užtaisyta. Pabandyk lipti į kalną, tačiau „Per šalta“. Štai pavyzdys, tu negali



paklausti to, ko dar nežinai. (Negali paprašyti drabužių, kol nežinai, ar lauke šalta.)

## VIENUOLYNAS PASIEKIMAS

Dabar Keit lipa į kalną. (Kol kas gali ignoruoti keistą įrenginį pie tilto.) Patrauk virvelę su varpeliu. Keit skambinimą išgirsta Vienuolis, bet nesutinka jos įleisti. Grižk į miestelį ir pakalbėk su Malka apie vienuolyną ir jos motiną. Pakalbėk su Cirkos apie viską, ypač apie lininį šydą.

Paprašyk Malkos, kad ji tau duotų šydą. Ji duos žetoną. Eik prie mašinos, kuri yra prie tilto, ir įsigyk lininį šydą. Tada grįžk atgal į traukinį. Uždek šydą ant Hanso veido. Nesistenk kalbėti su juo, nes jis vis dar smarkiai nusikamavęs.

Užlipk į kalną dar kartą ir eik į dešinę, kur buvo virvė skambučiui. Pakalbėk su Vienuoliu, kuris skalbiasi. Tai ilgas pokalbis, bet baik jį visą (Jei tu neskambinai varpeliu anksčiau, tai padaryk tai dabar ir kalbėk su Vienuoliu šiek tiek daugiau). Tu turi jį kažkaip atitraukti nuo posto. Grižk į Romansburgą.

Grižk į pulkininko pastatą ir paklausk apie dūdelę. Jis tau duos tris dūdeles: auksinę, sidabrinę ir juodą. Grižk prie Vienuolio. Duok jam sidabrinę dūdelę, ir jis bėgs vaikdamasis paukšti.

Pasiimk jo drabužį ir apsirenk. Dabar atrodo kaip vienuolis, todėl vėl gali paskambinti varpeliu. Kai paskambinsi, nusileis kabina, įeik į ją.



Kai įeisi, pamatysi keistą įrenginį kairėje. Tai žvakių liejimo įrenginys. Palik jį kitam kartui.

Eik tiesiai taku, kol pamatysi vienaratį vežimėlį, tačiau kol kas negali jo panaudoti. Tęsk kelionę toliau, kol pasieksi centrinį kiemą. Kairėje matysi du vienuolius, tačiau jie su tavimi nenorės bendrauti. (Kameros vaizdas iš labai aukštai.) Eik į kairę, kol pamatysi rūmus ir duris, įeik pro jas. Iškart įėjęs pamatysi grotuotas duris, tačiau jos užrakintos. Eik į kambario galą ir pakalbėk su Patriarchu. Iš pradžių jis įsiunta, nes esi moteris ir neturėjai patekti į vienuolyną. Kalbėk su juo tol, kol sutiksi atnešti Hansą į vienuolyną.

## HANSO GELBĖJIMAS

Įsiterpia trumpas filmukas, Hansas atnešamas į vienuolyną. Pakalbėk su juo apie viską. Jis yra koridoriaus paskutiniame kambaryje. Išėjęs iš kambario sutiksi Vienuolį. Jis tau duos pergamentą. Paskutinė eilutė yra raktas: „Raktas yra mamuto šviesos akis“. Ka tai galėtų reikšti? Išeik iš koridoriaus ir paimk šepetuką, kuris guli ant grindinio šalia kibiro.

Dar kartą įeik į rūmus. Eik tiesiai, kol pamatysi freskas. Naudodamas šepetėlį gali nuvalyti kairiąją freską. Šis simbolis yra raktas. Išeik iš rūmų ir eik giliau į centrinį kiemą. Ten pamatysi duris. Tai spiralinės konstrukcijos biblioteka. Įėjęs eik į dešinę, kol pasieksi žemiausią lygį.

Pasiimk uždegimo lempą, kuri yra dešinėje (žiūrint iš tavo pusės), pastatyta pie sienos. Įsivaizduok lempų išsidėstymą, kaip laikrodžio fazes. Įsivaizduok, kad 12 yra kryžiaus viršus. Uždek 12, 3, 4, 8 ir 9 žvakės. Rainelės tipo langas, kuris yra spiralės viršuje, atsidarys. Užlipk į spiralės viršų ir pasižiūrėk pro langą, matomas vaizdas iš viršaus į Romansburgą.

## MAMUTO AKIS

Atidaryk inventorių ir pasirink Documents. Čia rasi „Stained-Glass Mammoth“. Paimk šį stiklą. Įstatyk į langą. Ženk atgal. Reikia aktyvuoti stiklą — kad tai padarytum, turi paspausti atsidiariusias sklendes (jos atidengė rainelės formos langą, yra 4 sklendės). Visų pirma, paspausk apatinę, paskui kairę, viršutinę ir dešinę. Paimk Aleksėjaus užrašus ir perskaityk. Tau šiuo metu reikia gervuogių ir jų gydymo galios užuominos. Taip pat paimk iš lentynos Youkol relikta ir išeik iš bibliotekos.

Įeik į pagrindinį kiemą ir eik į kapines, motomas iš viršaus kairėje. Tu gali eiti pro medį. Eik į dešinę.





ne iš ištirinėk kapą. Ten parašyta „Alexei Toukianov“ 1895–1996. Eik į kita pusę nuo medžio, pasapausk kelis kartus ant kapo. Pereik abu kiemus ir pasižiūrėk į vienaratį vežimėlį dar kartą. Pasiimk žirkles. Grįžk prie antkapio ir nukirpk gervuogę.

## ŽVAKĖS DARYMAS

1. Truktelk rankenėlę kairėje kad pakaitintum vašką.
2. Idėk gervuogę.
3. Atidaryk dėžutę.
4. Paimk dagį, kuris yra dėžutėje.
5. Uždaryk dėžutę.
6. Iliet vašką į dėžutę.
7. Atidaryk dėžutę ir pasiimk vaisinę žvakę.

Eik į Hanso kambarį. Padėk Youkol relikta ant stalo. Idėk žvakę į relikta ir uždek ją. Mamuto siela atgaivins Hansą. Jis jau nebėra toks bejėgis, tačiau vis dar negali vaikščioti.

## PABĖGIMAS IŠ VIENUOLYNŲ

Eik į koplyčia. Staigmena! Seno bambeklis čia nėra ir gali eiti prie altoriaus. Paimk puošnų rakta. Panaudok jį atidaryti vartams koplyčios paibaigoje, čia rasi varpelius. Patrauk virvelę — tai šaukimas vienuoliams melstis. Eik į kapines ir pastumk krastą į vieta, tarp didelių akmenų. Eik pas Hansą. Reikia nešdintis.

## GELEŽINIAI ARKLIAI

Pakalbėk su Hansu. Jis tau duos pataisyta mechaninę geležinių arklių širdį. Eik į kabaretą, pamatysi, kaip Cirkos bando mokyti Jukį, tačiau jam ne kaip sekasi. Pakalbėk su Cirkos. Jis įvertins tavo pagalbą. Eik prie arklių ir įstatyk mechaninę širdį. Kad aktyvuotum arklius, turi tiksliai sujungti vamzdukus prie širdies. Pasuk širdį, kad arklukas būtų dašinėje pusėje, tada sujunk vamzdukus. Viršutinis kairysis — dašinė. Viršutinis dešinysis — kairė. Apatinis kairysis — vidurys. Apatinis dašinysis — dešinė. Tada dar kartą pasuk širdį.

Pradeda judėti traukinys ir palieka Keit Romansburge. Užlipk ant perono. Netoli vartų pamatysi svirtį, patrauk ją. Prasivers bėgiai, ant kurių bus rankinė mašina. Sėsk į ją, tačiau ji ilgai nevažiuoja. Eik į stoties pastatą ir pakalbėk su pulkininku. Jis tau duos idėją, tad eik ieškoti gyvūno.

Pakalbėk keletą kartų su Malka. Ji pasakys tau viską, ką turėtum žinoti. Eik į Ivano ir Igorio užtvartą. Paklausk Oskaro skambučio. Aptvare rasi gulintį Jukį. Duok jam žuvies saldinių, tada jau durėsi gyvūnų ir draugą. Dabar gali išvykti iš Romansburgo. Užlipk į peroną ir lipk į bėginę mašiną.



## TYRLAUKIUOSE

Traukinys yra vienoje sulūžusio tilto pusėje, o tu kitoje. Eik takeliu tolyn. Ivanas tyčiosis būdamas traukinyje. Tęsk kelionę takeliu. Turėtum pamatyti išalusią žuvį akmenyse šalia takelio. Jukis nusivys bebra, kuris graužė medį. Paėjęs toliau pamatysi kitoje upės pusėje namą. Turi pereiti upę, bet čia negali. Ten, kur ma-



Tau reikia paimti vieną iš dwilikos masalų. Žalia varlė, pameni? Tau reikia pažymėti, į kurią vietą užmesti masalą. Gali užmesti į tris vietas: kairė, dašinė ir vidurys. Pavėsingose vietose, pameni?

Kaskart, kai pagausi netinkamą žuvį, Jukis visada bus pasiruošęs ją suvalgyti iš tavo rankų. Žinoma, tu gali sumaitinti jas lokiui (per langą), tačiau tik oranžinė lašiša ji pamalonins.

Yra trisdešimt šešios kombinacijos, jei tai darysi jėga. Žiūrėk, kur yra pavėsis. Ta vieta yra toli, dešinėje, srovėje. Dabar ieškok žalios varlės dėžutėje. Paimk ją, kuri yra pačiame viršuje, dešinėje. Pagauk oranžinę lašišą. Eik į namą ir mesk žuvį pro langą.

Svarbu yra tai, kad išėjęs iš namo paitum žuvies kaulus, kurie yra kairėje pusėje, ten, kur edė lokys.

## PATEKTI Į TRAUKINĮ

Eik takeliu į kairę, kol prieisi sugriuvusi tiltą. Kirviu nukirsk virvę su prikabinata medine lentute.

Užnerk virvę ant išlindusio medžio. Jukis peršoka tarpekį kartu su tavimi, pamato paukštį ir jį nusiveja. Eik jam iš paskos. Sugrižo du kvailiai, Ivanas ir Igoris, jie bando nužudyti Keit. Tačiau Borisas (ar pameni jį iš pirmo žaidimo?) paaukvoja savo lėktuvą, kad išgelbėtų Keit gyvybę.

Kad užliptum į ledkalnį, turi naudoti kirvį ir lipti šiais judesiais:

Viršus, viršus, dešinė, dešinė,  
Viršus, viršus, viršus, viršus, kairė, kairė, kairė, kairė,  
Viršus, viršus, dešinė, dešinė,  
Viršus, viršus, dešinė, dešinė,  
Viršus, viršus, viršus, viršus – viskas.

Užlipęs, dešinėje pamatysi traukinį, tačiau jis yra labai toli. Eik į kairę, kur nukrito lėktuvas. Praeik avarijos vieta, pamatysi Borisą, kabančią ant medžio. Jis miega ir negali išgirsti Keit šaukimo, nes yra užsi-



tai namą, pasižiūrėk ant žemės, rasi medžio šakelių. Grįžk ten, kur buvai radęs išalusią akmenyse žuvį. Prie akmenų padėk šakeles ir padėk jas (laimei, dar turi degtukų). Paimk žuvį ir nunešk ją Jukiui. Kol jis suvalgo žuvį, bebras baigia nugrauzti medį. Dabar gali pereiti upę.

Eik toliau, praeik rastų krūva ir sulūžusi tiltą. Tau reikia perprasti, kaip persikelti. Negali pereiti (kol kas), taigi tęsk kelionę iki namo. Pakeliui paskambina Keit motina. Ieik į namą. Išeinant iš namo užklumpa meška.

## ATSIKRATYTI MEŠKOS

Tavo misija — pabėgti nuo lokio. Peržiūrėk namus ir paieškok naudingų daiktų. Pažiūrėk ant židinio atbrailos. Rasi rusišką lėlę, kirvį ir žvejo gidą. Paskaityk žvejo gidą. Oranžinės lašišos mėgiamiausias maistas — žalioji varlė. Jos gyvena šaltuose vandenyse, pavėsingose vietose.

Prieš eidamas pro galines duris, įsitikink, kad pasiėmei iš virtuvės pintinę žuvims dėti. Išeik pro galines duris ir nulipk žemyn į doką. Atidaryk irankių dėžutę.



dėjęs ausines. Tau reikia sužinoti dviženklį skaičių, tada galėsi perduoti garsą į Boriso ausines.

### BORISO PAŽADINIMAS

Pasižiūrėk į lakūno kabiną. Įjunk degimą paspausdamas mygtuką aukščiau kairėje. Nei A, nei B nėra išjungti. Išjunk B. Eik į kairę, apačią ir išitikink, kad abu jungikliai žemiau 1, 2 ir yra įjungti. Turėtum pamatyti žalią šviesą viršutiniame dešiniajame kampe. Spragtelk 1 ir 2 aukštyn, o 3 žemyn. Turėtum pamatyti „03“ displejuje. Tai dalis informacijos, kurios tau reikia.

Dabar išjunk A ir įjunk B. Spustelk 1 žemyn, o 2 ir 3 aukštyn. Turėtum pamatyti „28“ displejaus ekrane.

Eik iš lėktuvo iki išsišakojimo. Eik iki antenos ir pastotės. Įeik į pastotę. Įjunk radiją (paspausk mygtuką ant daikto su aštuoniais mygtukais). Panaudok šiuos mygtukus, kad įvestum kodą 0328.

Paspausk mygtuką ant mikrofono, taip pažadinsi Borisą.

### KATAPULTA Į TRAUKINĮ

Eik prie Boriso ir pakalbėk su juo. Jis tau pasakys, kad nukakti kuo arčiau traukinio gali padėti lėktuvo katapulta, tačiau reikia tiksliai žinoti traukinio koordinates, kad nenusiviestų tavęs kur nors kitur. Vėl atsisėsk į lėktuvo kabiną. Kairėje skydelio pusėje pamatysi vietą, kur reikia įvesti koordinates. Tačiau kaip jas sužinoti? Tau vėl gali padėti radio stotis.

Įjunk radarą. Užlipk į antenos bokštelį ir pasuk antena du kartus. Radaras pradės pypsėti. Pasižiūrėk koordinates: 80 ir 17. Eik prie lėktuvo, koordinačių laukelyje surink šiuos numerius ir paspausk mygtuką, kad išlėktum į orą.

Kai jau būsi vietoje, eik į traukinio valdymo kabiną. Pakeliui tau paskambins pulkininkas. Kai būsi

traukinio kabinoje, pabandyk užvesti motora, tačiau niekas neišeina. Keit pasako, kad niekas neveikia, nes nėra rakto. Eik į keleivinį vagoną. Pakeliui nepamiršk iš pusnies ištraukti Oskaro. Pakalbėk su juo ir eik toliau į vagoną. Hans miegamojo kambaryje, ant grindų, rasi traukinio planą, paimk jį ir eik iki pat traukinio galo. Čia, po nugriuvusiomis durimis, paimk tepalo pūsle. Lėk prie Oskaro ir sutepk tą kalbantį metalo gabalą. Jis tau pasakys, kad jau galima tęsti kelionę. Tačiau kai vėl įlipsi į keleivinį vagoną, traukinys kažkodėl negali pajudėti. Oskaras tau pasakys, kad užstrigo paskutinis vagonas už sugriuvusio tilto nuolaužų. Tavo užduotis — atkabinti tą nelemtą vagoną, tačiau reikia surasti vietą, kurioje jis prikabintas.

Nuėjęs į keleivinį vagoną, eik iki nugriuvusio stalelio, tai stalelis, ant kurio seniau sukosi žaisliniai šokėjai. Paskambink Oskarui telefonu ir atidaryk panelę. Po ją pamatysi keliais iešmais sujungtus vagonus. Atkabink vidurinį ir abu kraštinius iešmus.

Kai atvyksi į Yuokul kaimą, išlipk iš traukinio iš eik į kitą jo pusę, ten rasi pasimetusi Igorį. Jam atrodo, kad jis girdi piktašias dvasias, tačiau tai tik statulos, kurioje vaizduojama papūga, skleidžiamas garsas. Eik iki sniego motociklo ir paieškok jame atklodės, kurią ikišk staugiančiai papūgai į snapą, kad ji

prie kurios prištos rogutės. Jos nuslysta tiesiai į Ivaną. Nuo šiol tu jo atsikratai visam laikui.

### YOUKOL KAIMAS

Po to, kai Keit įkrenta į duobę, ji prabunba Yuokol kaime, kažkokioje jurtoje. Išėik iš šios trobelės ir pakalbėk su kaimo vadovu. Apsisuk ir pasiimk iš krepšio elnio ragus. Eik į



dešinę, kol pamatysi būgnus ir vėl tą keistą paukštį Harfangą. Eik į kairę ir paieškok ant žemės odinio diržo. Iš elnio ragų ir šio diržo Keit pasidarys laidynę („ragatkę“). Grįžk prie būgnų. Pakeliui sutiksi du vietinius gyventojus, kurie nešneka angliškai, o bamba kažką panašaus į „Koonooqmaat. TookToot!“.

Tu gali bandyti pereiti per būgnus, tačiau ne kaip seksis. Pasižiūrėk aukštai, kairiajame kampe. Numušdamas varveklį gali sustabdyti būgnus mušančių mechanizmą. Paspausk žymekliu į tą varveklį ir Keit automatiškai pati išsitrauks laidynę ir numuš varveklį, žinoma jei paėmei visus reikalingus daiktus laidynei pasidaryti.



Dabar kelias pro būgnus laisvas, gali eiti toliau į šamano trobelę. Įėjęs pamatysi merdintį Hansą. Pakalbėk su Dvasininke.

### BESIJUOKIANTIS MEDIS

Ši moteris tau pasakys, kad turi surasti besijuokiančio medžio vaisių. Labai svarbu, kad prieš išeidamas paimtum amuletą, kurį rasi kitame kambaryje. Taip pat gali paimti You-



užtiltu. Tada grįžk prie Igorio ir pakalbėk su juo. Kai jis išvažiuos, eik į tą vietą, kur stovėjo sniego motociklas ir paieškok apkaustų batams. Netoli tos vietos taip pat pamatysi keistą paukštį Harfangą, kurį tolimesnėje savo kelionėje dar sutiksi. Beje, apie apkaustus galėjai paklausti Igorio.

Kai užsidėsi apkaustus batams, įlipk į ledą padengtą kalnelį. Užlipęs sutiksi Ivaną. Pakalbėjęs pabandyk prieiti prie rogučių, tačiau jis tau neleis. Paskambink Oskarui telefonu ir paprašyk jo pagalbos. Jis pasignalizuos traukinio sirena ir taip atitrauks Ivano dėmesį. Tada sėlink iki rogučių ir paimk peili, padarytą iš dramblio kaulo ir nupjauk virvę,



kol Kaukę, kuri kaba ant sienos tame kambaryje, kur ir Hansas, tik kitoje pusėje nei įėjimas į trobele.

Eik į tą pusę, kur radai odinį diržą, tik vienu žingsniu toliau. Turėtum pamatyti įrenginį vandeniui semti ir tuščią pūslę. Ant viršutinės šio įrenginio dalies užkabink tuščią pūslę vandeniui, tada pasuk rankeną du kartus ir nukabink jau pripildytą vandenį. Taip pat paimk kamštį, kuri rasi kairėje, apačioje.



Kai viską atliksi prie šio įrenginio, pasuk į kairę ir dar kartą į kairę, kol prieisi bėgius ir po jais tiltelį, padarytą iš mamuto ilčių. Perėjęs jį pasuk į dešinę ir eik iki olos. Oloje pasuk į kairę ir eik, kol prieisi sienoje išalusi medį su raudonais vaisiais. Prie tavęs bėgioja visai nebaikštus gyvūnelis. Eik vieną žingsnį atgal, ten turėtum pamatyti stulpelį. Užkabink ant jo amuletą ir pasuk jį. Ilgai netrukusi atleikia pelėda. Prieš tai buvęs drusus padarėlis dabar dreba stikliniame urve. Paimk amuletą ir eik į kita olos pusę. Ten rasi tokį patį stulpelį, užkabink ant jo amu-

letą, pasuk ir vėl pasiimk jį. Pakartok tokį patį veiksmą kitoje olos pusėje, bet prieš tai nuėjęs tenai, užkimšk kamščiu dešinę apatinę urvo angą, kur slėpėsi išgąsdintas padarėlis. Tada vėl, naudodamasis amuletu iškviesk pelėdą. Kai padarėlis negalės peršokti duobės, ištrauk kamštį ir ikišk prie tos duobės. Dabar iškilo kita problema. Kaip padaryti, kad padarėlis galėtų

užkilti aukštyn? Užkimšk kamščiu apatinę kairiąją angą ir pripilk vandens į viršutinę kairiąją. Jei turi žuvies kaulus, įmesk juos į viršutinę vidurinę angą, jei neturi, eik iki įrenginio vandeniui semti ir pasuk į kitą pusę nuo vandens telkinio. Turėtum pamatyti kelis Jukius aptvare. Paeisok aptvare žuvies kaulu. Kai turėsi uogas, grįžk pas šamane.

## ATSIKRATYTI RUDOLFO

Dabar tu sapnų pasaulyje. Eik gilyn į olą ir pasiimk mamuto lėlę. Tada pasisuk ir eik tol, kol prieisi aikštelę, kurioje rasi Anna. Pakalbėk su ja ir eik į kairę, kol prieisi Voralbergą. Čia

gali bandyti eiti visais takeliais, tačiau tik dešinysis nuves tave teisinga kryptimi. Įėjęs į namą apžiūrėk laikrodį. Jis neveikia, tiksliau, yra užstrigęs. Užlipk laiptais ir pabandyk atidaryti duris, kažkodėl visai nekeista, kad jos užrakintos.

Nulipk į pirmą aukštą, pasuk į kairę ir pakalbėk su Rudolfu Voralbergu. Jis nėra labai malonus žmogus. Turi rasti būdą, kaip jį išvaryti iš čia. Tau reikia grįžti prie laikrodžio, kurį panaudosi, kad Rudolfą priverstum išeiti iš kambario. Prieš prasidėjus laikrodžio paspausk dešinę svirtį penkis kartus, o kairiąją vieną. Tada pasuk dvi statulėles ir užvesk laikrodį. Patrauk kairinį svarmenį ir paskambink varpeliu. Kai Rudolfas išeis, ieik į tą kambarį ir paimk rakta nuo sta-

trauk dešinią svertą. Traukinys nuvažiuos į tolimą bėgių galą, kur jie ir baigiasi...

Leiskis žemyn ilgomis kopėčiomis, ieik į traukinį ir pakalbėk su Oskaru apie jo širdį. Jis nueis į Dvasininkės trobele, o tu nusek paskui. Atidžiai apžiūrėk Oskarą: jo širdis turi dvyliką mygtukų, kaip laikrodis. Paspausk mygtukus 3-oje ir 7-oje pozicijoje. Kad atidarytum giliau, spausk keturis pagrindinius mygtukus: 12, 6, 3 ir 9. Paimk Voralbergo rakta.

## LOKOMOTYVO UŽVEDIMAS

Grįžk prie variklio. Padėk rakta viršutinėje centrinėje vietoje, tarp dviejų matuoklių. Veiksmų seka tokia (žr. paveiksluką):



lo. Eik prie užrakintų durų, atrakin jas ir pakalbėk su Hansu. Iš pradžių jis į tave nekreips dėmesio, bet kai duosi mamuto lėlę, viskas pasikeis. Kai norėsi grįžti į normalų Keit gyvenimą, paspausk kažkokį keista daiktą ant stalo.

## VĖL ATGAIVINTI HANSĄ

Išeidamas iš trobelės patikrink Sapnų Gaudytoją, kabantį ant sienos. Grįžk prie pakeltų geležinkelio bėgių ir vėl eik po jais per kaulų tiltelį. Suk kitu keliu, tolyn nuo olos (ekrane žemyn). Eik, kol prieisi aukštas kopėčias, tada lipk laiptais ir kirs iš kairės į dešinę. Nusileisk laiptais kitoje pusėje ir eik kairėn, kad išeitum iš olos. Pakeliui ištyrinėk kabelį ant bėgių. Pakalbėk su Youkol gyventojais, jie, rodos, bijo Oskaro.

Ieik į traukinį ir pakalbėk su Oskaru, kuris nenorės diskutuoti apie širdį. Uždėk jam Youkol kaukę ir dar kartą patikrink baiksčius kaimelio gyventojus. Pabandyk prikabinti kabelį prie traukinio priekio. Per sunku. Tada pakalbėk su mažaisiais Youkol vyrukais, jie padės su kabeliu. Patikrink prijungtą kabelį ir valdyk mechanizmą. Pradės veikti didelė vėjo mašina. Užlipk laiptais ir pa-

1. išrauk rankeną žemyn;
2. vandens užpildymas. A matuoklis pasidaro pilnas, atšoka 1 rankena;
3. įjunk viršutinę rankeną;
4. ištrauk paėmimo rankeną anglims;
5. pakrauk anglį į variklį. Matuoklis B pilnas;
6. užvesk boilerį, matuoklis C pilnu spaudimu. Garai paruošti;
7. ištrauk priekinę rankeną;
8. paleisk garus, išstipdo ledą.

Pasirodo Arka. Nusileisk į pagrindinį lygį ir tęsk kaimo link. Eik prie didelių vartų. Kaimelio vadas atvers duris, tačiau įleis tik kartu su Jukiu. Eik prie Jukio užtvartos ir atverk vartus. Gali išeiti.

## IŠLAISVINTI ARKĄ

Išlipk iš valtės, dukart eik pirmyn ir rasi Narvalo iltį. Dabar eik tolyn, kairėn. Rask inkarą ir iltimi ištrauk iš ledo. Grįžk į valtį. Grįžęs Ivanas pakelė tiltelį, tada negali patekti į valtį. Apsisuk ir eik pas pingvinus. Eik tol, kol galėsi paspausti ant valtės iš nuotolio. Stėbėk, kaip srovė neša ledo lytis šoninio įėjimo į valtį link. Reikia priversti pingvinus pasitraukti. Eik kairėn ir vėl kairėn, kito paukščių bū-





rio link. Ant žemės išvysi lizdą su dviem kiaušiniiais. Padėk rusišką lėlę į lizdą ir pritrauk paukščių dėmesį — jie susirinks aplink lizdą.

Grįžk į reikiama tašką. Už tavęs susiformuos lūžis, iš kurio išsilaivinsi pasinaudojęs Narvalo iltimi.

### ATSIKRATYTI IVANO

Patrauk svertą kartą, kad pažemintum virvę iš būriavimo mechanizmo. Pajudink statinę, kad galėtum ant jos atsistoti. Pažiūrėk į prietaisą viršuje, ten bus užrišta virvė ir kažkoks špilis. Eik pro duris į pagrindinę kabiną, kurioje, rodos, miega Jukis. Pakalbėk su Hansu, tada lipk kopėčiomis, čia slepiasi Ivanas. Paimk dramblio kaulo kablį nuo žemės. Grįžk į pagrindinį kambarį ir stok ant statinės. Padėk kablį ant špilio, tada prijung virvę prie kablį. Patrauk svertą, kad pakeltum bures. Efektas dvigubas: valtis išlaisvinta iš ledo, o Ivanas nusviestas už bordo. Daugiau jo nebematysite.

### SYBERIA

Pagaliau esi čia. Vėl įk į valtį ir eik į kambarį, kur yra burių mechanizmas. Eik žemyn ekranu ir patyri-  
nėk sieną — rasi du pergamentus. Pasižymėk raštus, susietus su vaizdais. Dabar gali tyrinėti salą.

Jukis vis dar miega, reikia jį kažkaip prikelti. Išėjus iš valties eik dešinėn ir lipk kopėčiomis. Ištyrinėk vyrą ir pasiimk Youkol medalioną, kuris rodo Youkol simbolius teisinga tvarka.

Nusileisk ir eik kairėn ir žemyn laiptais. Apačioje rasi skrynį, iš kurios išimk tris akmenines plokštes. Prie įėjimo į iltimis nuklotą kelią yra vieta, kuria galima ištyrinėti apačioje, dešinėje. Paimk akmens plokštę ir Syberia gėlę. Grįžk ir duok gėlę Jukiui.

Išėik iš valties ir eik kairėn, žemyn laiptais, pirmyn ir pro ilčių kelią. Prie vartų laukia Hansas. Patrauk svertą, kuris nu-  
leis me-  
chaniz-  
mą. Jukis žinos, ką daryti.



Atsivers vartai, sek Hansą, einantį pro juos.

Daiktas, prijungtas prie rato, leis valdyti mašiną iš kitos pusės. Atidžiai pažiūrėk ir atpažinsi seką ant Youkol medaliono su trūkstamom dalim. Turi keturias akmenis plokštes, o penkta yra aukštai kairėje. Sudėk visas teisinga tvarka.

Panaudok ratą ipilti smėliui į įtaisą. Jei viskas gerai, paimk kaulo rakta.

Atidžiai žiūrėk imdamas rakta į akmenis, pamatysi užuominą, padėsiančią išspręsti kitą problemą. Vienas iš akmenis segmen-

tu, apatinis kairėje nuo centro, vos vos pajuda tau imant rakta. Pakalbėk su Hansu užlipęs laiptais, jis lieps pagroti muziką, pritraukiančią mamutus.

### MAMUTŲ MUZIKA

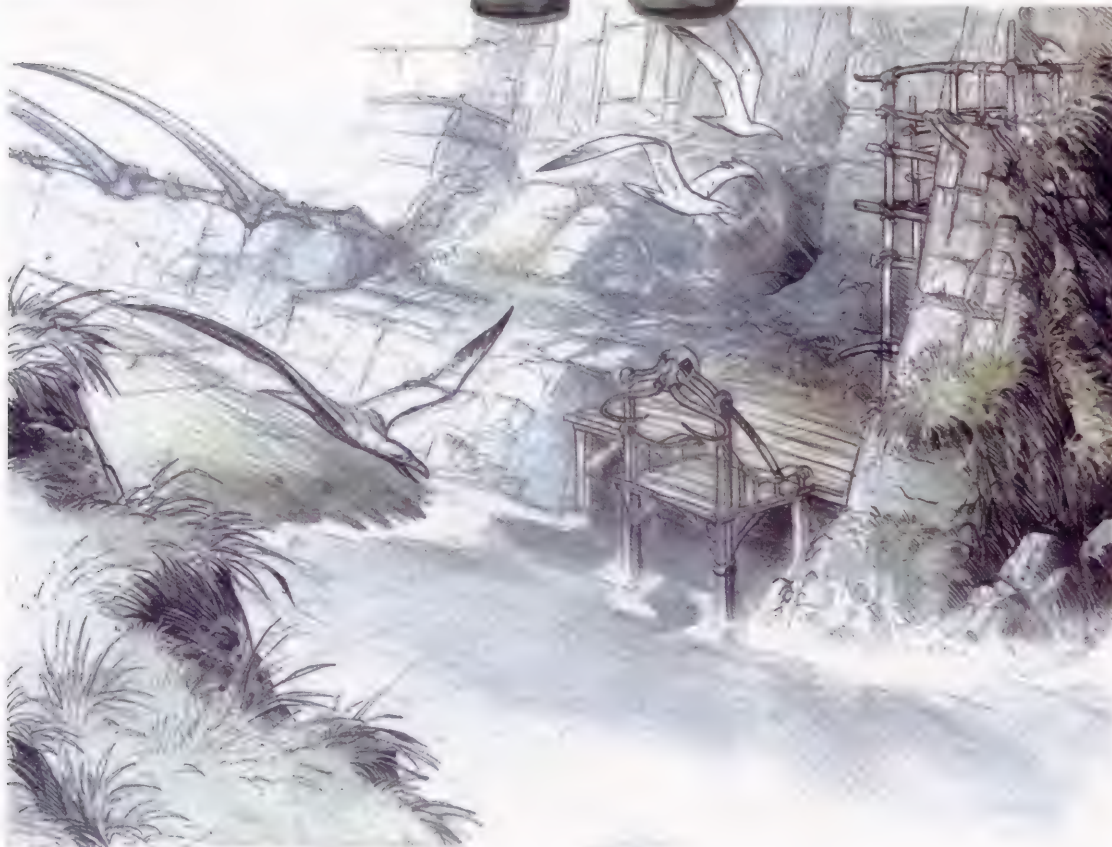
Žiūrėk į aparatą. Pirmiausia matai medinę panelę su kryžiaus formos rakto skylute dugne. Kaulini rakta įstatyk į skylutę, tada atsivers panelė su penkiomis penkių simbolių eilėmis. Jei padėsi rakta į vieną iš simbolių, pasuksi anteną, kuri sukasi į vieną iš penkių pozicijų. Kiekviena eilė leidžia pasukti anteną į skirtingą pusę.

Jei žinai prieš tai pajudėjusio užuominoje akmenis simboli, kai ėmei rakta, reikia pažiūrėti į medalioną. Akmenis simbolis buvo 7 laikrodžio valandos pozicijoje. Rask jį vidinėje eilėje ant medaliono. Pažiūrėk į simbolių išorinėje eilėje. Tada rask atitinkanti apatinėje eilėje iš penkių — antra nuo kairės.

Suderink vamzdžius — pasinaudok užuominomis iš pergamentu, kuriuos radai valtyje. Tinka tik viena — vaizdas žmogaus, jojančio ant mamuto. Užuominos susideda iš dviejų eilių trim žymėjimais. Žymėjimai yra dideli, maži ir nieko nepažymėti. Mamutu užuomina parodo didelį— mažas—didelis ant viršutinės eilės. Mažas—nieko—didelis ant apatinės eilės.

Vamzdžių derinimo įtaisas turi dvi eiles iš trijų pozicijų, kas atitinka užuominą. Didelis reiškia — visai atidarytas, mažas — pusiau atidarytas, nieko — reiškia uždarytas. Taigi viršutinę eilę nustatyk atvira—pusiau atvira—atvira, apatinę eilę: pusiau atvira—uždara—atvira. Turėtum išvysti antenos vaizdą, išgirsti vamzdžius ir išvysti uždarymo sceną.

Viskas. Hansas sutiko savo likimą. Ačiū Sokaliui už nuostabų žaidimą.





## GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

### „Legacy of Kain: Defiance“ 15 chapter

Kaip nugalėti tą akį?

Eligijus, Vilnius

Venk čiuptuvų. Jei toks pakils lėtai, būk pasiruošęs jo išvengti, šokdamas į šoną. Jei jis užsimoja, peršok per jį. Kai čiuptuvas sustos, kirsks į jį. Kai nuo akies nusiims barjeras (ji būna apsaugota), greitai bėk prie jos ir kirsks su trijų smūgių kombo. Kai šviesos blyksniai seks tavo, pasislink į šoną priešinga jos kreivei kryptimi (žaliu nereikia vengti). Taip pat venk iš akies kartais išmetamų blyksnių. Turėtų užtekti keturiu kombo priėjimu.

### „Beach life“

6 sala

Ką reikia statyti, kad padarytum 50 ismylelių?

Vaidas, Kėdainiai

Pirmiausia pastatyk valytojų trobele ir išvaizdų vasarnamį. Tada — gaviųjų gėrimų pastata ir tualetą, tačiau statyk jį toliau nuo baro. Toliau statyk įprastas parduotuves ir mechanikos trobele. Tada pastatyk kažką, kas padėtų „vilioti moterims“: paplūdimio duša, temini klubą, „jacuzzi“, kazino ar vandens dviračių nuoma.

### „Neighbours from Hell II“

9 lygis

Ką daryti su trumpikėmis ir degtukais?

Mantas

Paimk kanistrą su benzinu ir degtukus. Jau turi peilį, todėl lipk į viršų ir nupjauk gėlių puokštę. Bėk žemyn, atiduok puokštę karvei. Nieko nelaukdamas, bėk į dešinę, paimk trumpikes ir vilną. Tada — atgal į kairę, pakelk karvės blyną ir — į viršų. Kol tetulė kabinėje, nusileisk žemyn ir iš karvės torto padaryk ledus. Dabar — į viršų ir į dešinę. Vilna įkaitink angliu, įpilk kura į vandens indą, tuomet paimk trumpikes ir prigrūsk jas karštų anglių. Degtukus naudok ant apvalaus kilimėlio prie durų, taip padegsi dujas ir su sprogdinsi kilimėlį, tada atsivers praėjimas į bedugnį šulinį. Kai kaimynas nusis ir nueis miegoti, greit padėk trumpikes su anglimis jam į basutes. Bėk į kairę ir įpilk kuro į plyši priešais fakyrą. Leiskis žemyn ir perpjauk karvės pavadėlį.

### „Will Rock“

Pirma misija

Labai dėkočiau, jeigu pasakytumėte visą šios misijos perėjimą.

Robertas, Jonava

Šiaip ten viskas nesudėtinga, bet kur nenuėisi. Sunkiausios vietos:

Lygis 1.

– Išėjimas iš salės už pjedestalo, esančio centre. Raktas viename iš asočių.

– Išėjimas iš salės su pjedestalu centre. Antrame aukšte užlipti šviestuvas ir pasiimti vinčesterį. Po kovos išėjimas po vandeniu.

– Ietys, iššokančios iš sienos. Jos lenda iš pradžių iš šonų, paskui iš viršaus, o tada bus laisvas laikas prabėgimui.

– Atvira aikštė. Antrame aukšte trys kambariai. Pirmoje — auksas, antroje — altorius, trečioje — šalmas, leisiantis išeiti iš aikštės. Kad patektum į trečią kambarį, paimk rakta iš vieno asočio, esančio prie sienos. Lygis 2.

– Amfiteatre visus iaudyk, tada atsidarys durys.

– Nuo priešais esančio namo „nugriūva“ kelias. Į namą veda požeminis praėjimas.

– Pirmos durys nuo vartų su saule yra dešinėje, antros — kiek toliau po laiptais, ten jungiklis vartų atidarymui.

– Aikštėje visus išmušus, atsidarys durys tolimam kampe, kairėje.

– Lauke, prie Koliziejaus, eik į dešinę, o po to po siena kirsks aikštę. Išmušk visus, atsidarys durys į antrą bokštą, — nuo vartų į dešinę. Nuo aikštelės sienoje šok ant katapultos, kuri užmes ant Koliziejaus sienos, kur bus kitos durys.

– Požemyje grotų atidarymui naudok liūto galvų formų jungiklius.

– Koliziejaus arenoje teks kautis su Ciklopu. Sutelk dėmesį į jį. Jį nugalėjus, dings ir kiti. Naudok pažeidimų sustiprinimą. Po kovos šok į skylę arenos centre.

Jei sunkumai kilo pačioje pradžioje, kur neįmanoma praeiti pro angą, su išlendančiomis ietimis, tai yra gamintojų klaida, ją ištaiso tik pataisymas „patch 1.1“.

### „Hidden and Dangerous II: Babes in the wood“

Ten rašo, kad reikia persivilkti varuotojo uniformą. Kaip tai padaryti? Visą išbandžiau — ir nieko. Patarkite, ką daryti.

Dovydas, Panevėžys

Na, turėtų suveikti objekto panaudojimo mygtukas, kuris „pagal nutylėjimą“ yra dešinysis pelės klavišas.

### „Štirlicas 3“

2 lygis

Nežinau kaip pereiti antrą lygį?

Julius

Štirlicas turi kalbėti su frau Zaurich tol, kol ji duos traukinių tvarkaraštį. Tada eik į bufetą, nuo grindų paimk veržlę, tada — į dispečerinę ir paimk antrą veržlę (prietais panelės dešinėje). Eik į peroną, į depo, duok mechanikui veržlės, nuo grindų paimk atsuktuvą ir veržliaraktį. Tada grįžk į peroną ir tris kartus kalbėk su girtuokliu. Šis spirs į stulpą, atsidarys dangtelis. Dabar reguliuok laikrodį. Nustatyk 3 valandą (atsuktuvu: viršutinis varžtas — valandos, apatinis — minutės). Eik į bufetą, kalbėk su bufetininke. Veržliarakčiu remontuok šaldytuvą. Atsidėkodama bufetininkė duos sudžiūvusį pyragėlį. Eik lauk. Pyragėli duok čigonei, — ji buria, suvalgo pyra-

gėlį ir sunegaluoja. Iškris veržlė, paimk ją ir laikraštį. Veržlę nuveik mechanikui, pakalbėk su juo. Eik į dispečerinę, 2 kartus pakalbėk su dispečeriu, tas paskambins mechanikui. Eik į peroną. Sužinok išvykimo laiką į Teterį. Laikrodį nustatyk 17.35. Eik į depo. Mechanikas kalbės telefonu ir įjungs jungiklį. Atvažiuos elektrinis traukinys, bet degs raudona šviesa. Eik pas dispečerį, „ant jo“ naudok laikraštį ir jis įjungs žalią. Eik į traukinį.

### „Far Cry“

17 lygis

Kaip pereiti tą lygį, kai tavo išmeta iš lėktuvo teisiai pas zombius ir jie tavo nužudo, nors ir sėlini?

Mindaugas, Kaunas

Geriausias būdas yra plaukti upe. Įvengti pirmų dviejų pasroviui plaukiančių zombių nėra sudėtinga. Vėliau priplauksi vietą, kur upė įteka į vandenyną. Maždaug toje vietoje bandyk kauptis į salos krantą. Krante sutiksi dar porą monstrų su raketomis. Venk jų ir keliauk link sraigtasparnio, ten tavęs laukia neperšaukama liemenė ir pora kulkosvaidžių. Žiūronų pagalba „istudijuok“ vietą, kur guli sraigtasparnis, dar prie okdamas nuo krioklio.





## UNREAL TOURNAMENT 2004

### Kodų režimas:

Žaidimu metu mače su botais spausk [Tab] arba ~ ir iškviesk konsolės langą. Vesk „enablecheats“, kad įjungti kodų režimą. Vesk kodus:

### Efektas — Kodas

Pilna amunicija — allammo  
Visi ginklai — loaded  
Neribota sveikata — god  
Skrydžio režimas — fly  
Išjungti skrydžio režimą — walk  
Trečio asmens vaizdas — behindview 1  
Pirmo asmens vaizdas — behindview 0  
Eiti kiurai sienas — ghost  
Pridėti nurodytą botų skaičių — addbots <skaičius>  
Visi ginklai ir maksimali amunicija — loaded  
Visi ginklai ir jokios amunicijos — allweapons

## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Veskite tekstą žaidime arba iškvietę konsolės langą:

### Efektas — Kodas

Dievo režimas — invincible 1  
Išjungti dievo režimą — invincible 0  
Pilna sveikata — health  
Nematomumas — invisible 1  
Išjungti nematomumą — invisible 0  
Pilna amunicija — ammo  
Skrydžio režimas — fly  
Kiurai sienas — ghost  
Išjungti skrydį ir ėjimą kiurai — walk  
Užaldyti prieus — playersonly 1  
Atildyti prieus — playersonly 0  
Nėra priešu — killpawns  
Pabaigti misiją — mission win  
Gauti nurodytą daiktą — summon [daikto pavadinimas]

## NO ONE LIVES FOREVER 2

Žaidimo metu spauskite „T“ ir veskite kodus:

### Efektas — Kodas

Dievo režimas — god  
Visa amunicija — ammo  
Visi ginklai — guns  
Visi ginklai, amunicija, arvai, sveikata — kfa  
Taikiliai, duslintuvas ir kameros pritraukimas — mods  
Pilni arvai — armor  
Pilna sveikata — health  
Duoti snigomobili sniego lygiuose — rosebud  
Nematomumas — poltergeist  
Lygio praleidimas — maphole  
Gauti skill taškų (3-4 lygiai) — skillz  
Stronger explosions — baddaboom

## THE SIMS: SUPERSTAR

Žaidimo metu spausk [Ctrl] + [Shift] + C ir lange vesk kodus:

### Efektas — Kodas

1000 simoleonų — rosebud  
Pridėti naują šeimos istorijos statistika dabartinei eimai — hist\_add  
Architektūros irankiai nusistato kaip reikia lygiui — auto\_level  
Automatiškai užkrauti nurodytą namą — house [namo numeris]  
Patikrinti ir pataisyti objektus — prepare\_lot  
Nulaužti žaidimą — crash  
Sukurti vandens griovius ar upelius — water\_tool  
Veikėjo kūrimo režimas — edit\_char  
Parodyti asmenybę ir pomėgius — interests



## SCHOOL TYCOON

Žaidimo metu suvesti „iamacheater“. Tada vesti kodus:

### Efektas — Kodas

Padidinti pinigus — [Ctrl] + [Left Alt] + C  
Sumažinti pinigus — [Ctrl] + [Left Shift] + C  
Nelaimė — [Ctrl] + [Left Shift] + O

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Vesti kodus naudojantis ia schema:

L: Leonardo  
M: Michaelangelo  
D: Donatello  
R: Raphael  
S: Shredder

### Efektas — Kodas

Donatello atakos galios padidinimas — DRLDS  
Leonardo atakos galios padidinimas — LMLSD  
Raphael atakos galios padidinimas — RDSRL  
Alternatyvūs atakos garsai — SLSRS  
Donatello gynybos padvigubinimas — LRLDD  
Leonardo gynybos padvigubinimas — SSRLS  
Michaelangelo gynybos padvigubinimas — LSSDR  
Raphael gynybos padvigubinimas — DSRRS  
Master Splinter siužeto režime — LDRSM  
Donatello galios padidintojų efekto padvigubinimas — SDDLs  
Leonardo galios padidintojų efekto padvigubinimas — LDDRS  
Michaelangelo galios padidintojų efekto padvigubinimas — LMLMS  
Raphael galios padidintojų efekto padvigubinimas — DLDRS or LVMMDR  
Michaelangelo neribotos ugnies žvaigždutės ir visas maistas yra pica — MDMSL  
Leonardo neribotos žvaigždutės — SRRDM





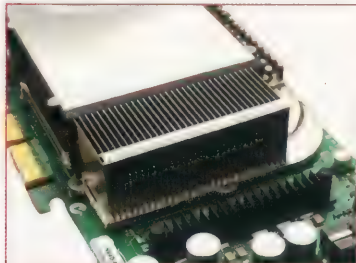
**NESENIAI** didieji grafinių procesorių gamintojas „Nvidia“ ir „ATI“ vienas po kitos pristatė savo sekančios kartos produktus. Pristatome abu artimiausios ateities grafikos etalonus.

### GEFORCE 6800 ULTRA

Maždaug prieš metus „nVidia“ pristatė grafinį procesorių „NV30“ ir patyrė skaudžią nesėkmę. Pagrindinis konkurentas – „ATI“ liko lyderiu... „nVidia“ nutraukė „NV30“ gamybą. Praėjusiais metais kompanijos inžinieriai aktyviai dirbo, siekdami revanšo. Ir štai pasirodė „NV40“ arba „GeForce 6800 ULTRA“.

Situacija panaši į pernykštę – naujovė atrodo išpūdingai, kaip savo laiką atrodė „NV30“. Lygiai taip pat žadamas perversmas trimatėje grafikoje. Tik ši karta kompanija elgiasi atsargiau – iš visų jėgų neleidama pasikartoti metu senumo istorijai.

Iš pavadinimo pradingo „FX“ – visu paskutinių „nVidia“ gaminių pavadinimų atributas... Tikėkimės, tai dar vienas vykstančio perversmo įrodymas.



„nVidia“ anonsuodama savo produktus, nepaminėta demonstracinių filmukų ir prezentacijų. Juk gražus vaizdo klipas, kaip niekas kitas, pabrėžia naujo sprendimo privalumus. Pastarųjų gaminių filmukuose vyravo elfės, o naujojo procesoriaus pristatyme spektras buvo papildytas jūrine tematika. Tai reikėtų suprasti, kaip žymų vaizdo kokybės pagerėjimą – naujoji



technologija leidžia gražiai parodyti ir tokius sudėtingus dalykus, kaip vandens paviršius.

„GeForce 6800 ULTRA“ – tai savotiškas „nVidia“ koziris prieš vis tebeprimaujančią „ATI“. Naujajame procesoriuje perdaryta pikselių architektūra, atsirado „šei-

derių v3.0“ palaikymas, specialusis grafinis procesorius dabar padeda dekoduoti video srautus. Išlaikant tą patį 0.13 mikrometrų technologinį procesą, pavyko pasiekti 400 MHz dažnį, tačiau čipui su 220 milijonu tranzistorių (du kartus daugiau nei „ATI

Radeon 9800 XT“) to užteko, kad būtų pasiektas stulbinantis darbingumas.

Tokio greito procesoriaus aušinimo sistemoje kažko netradicinio ir revoliucingo nenumatyta. Iš tikrųjų jis nėra toks karštas, koks atrodo – naudojamas galingumas – 110 – 120 W. Realus naudojamas „NV40“ galingumas tik apie 20 W didesnis nei „GeForce FX 5950 Ultra“. Du maitinimo lizdai reikalingi greičiau kokybei pasiekti, o ne kiekybei. Kiekviename naudojamame maitinimo kanale kiti itaisai negali būti pajungti, o rekomenduojamas maitinimo bloko galingumas – 480 W. Atrodo daugokai, bet tai pravers, kai sistemoje atsiras galingas procesorius. Pavyzdžiui, programa „3DMark2003“ su „Pentium 4 XE“ 3.4 GHz ir „GeForce 6800 Ultra“ priskaičiuoja šiek tiek mažiau nei 15 tūkstančių, o „Athlon 64 FX-51“ su ta pačia plokšte – apie 14 tūkstančių išsvajotų ženklukų. Čia aiški procesoriaus įtaka rezultatams, nes testuojant silpnėsiu procesoriumi („Athlon 64 3200+“) pasiekama riba – tik 12

500. Įmontuotos monitoringo sistemos parodymais „GeForce 6800 Ultra“ branduolys išyla tik iki 40 laipsnių Celsijaus – tai tikrai nedaug.

Plokštėje įmontuota atmintis GDDR3 kaista kur kas mažiau, nei GDDR2, nepaisant aukštesnio taktinio dažnio.

„nVidia“ pirmaujant technologinėje srityje, konkurento grafiniai procesoriai pasižymėjo geresniu darbingumu, todėl kompanija skyrė ypatingą dėmesį čipo darbingumui kelti.

Visų parametru ir galimybių sąrašas vertas pagarbos – tai iš tikrųjų naujosios kartos sprendimas. 16 pikselių per taktą, 6 procesoriai, „CineFX“ architektūra, naujas „pilnaekranis“ suliejimo metodas, pa-

#### TECHNICAL SPECIFICATIONS

##### GRAPHICS CORE

256-bit

##### MEMORY INTERFACE

256-bit

##### MEMORY BANDWIDTH

35.2 GB/sec.

##### FILL RATE

6.4 billion texels/sec

##### VERTICES PER SECOND

600 Million

##### MEMORY DATA RATE

1100 MHz

##### PIXELS PER CLOCK (PEAK)

16

##### TEXTURES PER PIXEL \*

16

##### RAMDACs

400 MHz





tobulintas anizotropinės filtracijos algoritmas, „High-Precision Dynamic-Range“ technologija, užtikrinanti didelio dinaminio apšvietimo diapazono scenų sukūrimą, – visa tai verčia sukrusti bet kurį konkurentą. Ne nuostabu, kad „GeForce 6800 ULTRA“ lenkia visus analogiškus gaminius, ir jai prognozuojama šviesi ateitis. Naujosios plokštės savybės turėtų pakelti „nVidia“ gerbėjų azartą ir suteikti kompanijai pranašumą prieš mirtinus priešininkus iš „ATI“ stovyklos. Ir taip bus iki „ATI“ R420 branduoliu suprojektuotos plokštės pasirodymo, o tada – vėl įnirtinga milžinų dvikova.

Tiems, kam „GeForce 6800 ULTRA“ „neikandama“ dėl kainos, gamintojai paruošė paprastą (ne

„ULTRA“) variantą, kuris gerokai pigesnis. Savaime suprantama, savybės taip pat prastesnės: mažesnis dažnis, pikselinis konvejeris sumažintas iki 12, vienas maitinimo lizdas, atmintis – 128 Mb DDR-1 (įvairūs plokštės gamintojai galbūt idės ir kitokio tipo atmintis).

O tiems, kuriems vis negana greičio ir kyla noras paeksperimentuoti, gera žinia – „GeForce 6800 ULTRA“ turėtų „turbintis“. Tarptautiniai „liaudies meistrai“ iš originalių 400/1100 MHz pasiekia 430/1150, o kai kurie ir 460/1200 MHz.

Nors kol kas neatrodo, kad tokius dalykus vertėtų daryti.



#### PAGRINDINĖS TECHNINĖS CHARAKTERISTIKOS:

##### MODELIS

Radeon X800 XT  
Radeon X800 PRO

##### PROCESORIAUS DAŽNIS

520 MHz  
475 MHz

##### KONVEJERIŲ SKAIČIUS

16  
12

##### ATMINTIES TIPAS

GDDR3  
GDDR3

##### ATMINTIES DYDIS

256 MB  
256 MB

##### ATMINTIES DAŽNIS

1120 MHz  
900 MHz

##### MAGISTRALĖS PLOTIS

256 bitai  
256 bitai

#### ATI RADEON X800

Tik mėnesį „ATI“ leido džiaugtis naująja „GeForce 6800 ULTRA“ ir karaliauti trimatės grafikos rinkoje savo pagrindinei konkurentei „NVIDIA“. Atsakymas pasirodė neįtikėtinai greitai. Kova tęsiasi...

Pristatydama „Radeon X800“, „ATI“ pradeda naują grafikos plokščių seriją, kuri pagrįsta naujausiu procesoriumi „R420“. Su santykinai mažu – 160 milijonų tranzistorių kiekiu „R420“ pasi-



#### Normal Maps



rodė esąs daug mažesnis, nei „NVIDIA“ „NV40“. „ATI“ nuėjo patikrintos architektūros „R3xx“ tobulinimo kryptimi: daugiau pikselinių bloku, nedidelis atminties kontrolerio ir visiškas ekrano kompensacijos optimizavimas. Iš tikrųjų „R420“ turi tik vieną visiškai naują savybę – žemėlapių suspaudimą. Nepaisant to, kad „či-

pas“ nepasižymi revoliucingomis savybėmis, „ATI“ ir toliau siekia kelti našumą. Kompanija skelbia, jog „X800 XT Platinum Edition“ našumas du kartus viršija „Radeon 9800 XT“ našumą ir net lenkia „GeForce 6800 ULTRA“ (tai panašu į tiesą, nepaisant to, kad tas lenkimas vos įžiūrimas). „ATI“ įsitikinusi, kad net „X800 PRO“ variantas privers „NVIDIA“ sunerimti, nes jis naudoja mažiau energijos ir nereikalauja imantros aušinimo sistemos. Naujai plokštei reikalingas tik vienas maitinimo lizdas. „ATI“ sugebėjo panaudoti toki patį vieno sluoksnio radiatorių kaip ir „Radeon 9800 XT“ plokštei, todėl gaminy išėjo gana kompaktiškas.

„ATI“, priešingai nei „NVIDIA“, „PRO“ versijai nenaudojo kitokio grafinio procesoriaus, – tiesiog atjungė keturis pikselinius konvejerius. Įvairiausio plauko „turbintojams“ tai nėra džiugi žinia, nes





tų keturių konvejerių neįmanoma suaktyvinti nei programiškai, nei įrašant kitą BIOS versiją.

Pripažintas naujas rekordas testuojant „Futuremark 3Dmark03“, kuris pasiekė 15 738 ženklus ir sumušė ankstesnį „ATI“ rekordą (10 008). Testas pasiektas esant 1024x768

rezoliucijai su 32 bitų spalvų gylu. Esant toms pačioms sąlygoms, „3Dmark2001“ parodė 15 738 ženklus. Konkretūs pavzdžiai: 1600x1200 ir 32 bitais spalvų bei 4x antialiasingu ir 8x anizotropiniu filtravimu UT2004 parodė 147 fps, o „Tomb Raider“ – 76 fps.

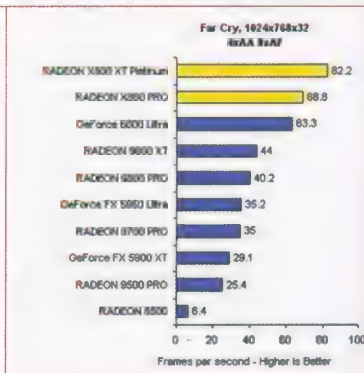
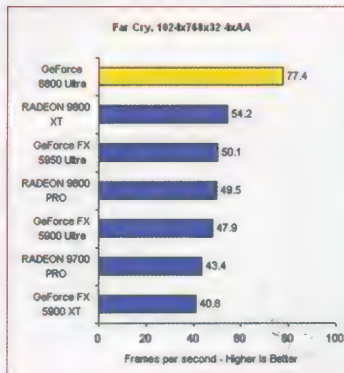


„Radeon X800 XT Platinum Edition“ savininkams daugiau nereikės aukoti greičio tam, kad būtų pasiekta nepriekaištinga vaizdo kokybė, – pasakė Peter'is Edinger'is, „ATI“ viceprezidentas Europai, Vidurio Rytams ir Afrikai.

Modeliai „X800 XT“ ir „X800 PRO“ skiriasi pikselinių konvejerių skaičiumi (atitinkamai 16 ir 12) bei atminties ir branduolio dažniu. Abiem naudotas 0.13 mikrometrų „low-k“ gamybos procesas.

Taigi, kova tęsiasi. Nereikia galvoti, kad viena kažkuri plokštė visais atžvilgiais bus geresnė už ki-

ta. Be abejo, skirtingais aspektais jos ir pasireikš skirtingai – idealaus produkto nėra. Todėl, kažin ar reikėtų kreipti didelį dėmesį į internete „Valve“ paskleistas kalbas, jog su „X800“, „Half-Life2“ sukasi 40% greičiau, nei su „GeForce 6800“. Visų pirma – žaidimas dar nebaigtas... Antra – kodėl „Valve“ turėtų reklamuoti „NVIDIA“, jei savo žaidimą planuoja parduoti paketu su „X800“? Nenustebkite, jei išgirsite analogiškas kalbas tik su priešingomis rekomendacijomis apie „Doom3“. Karas juk tebevyksta ;)





# Trust FF380 Force Feedback Race Master



„FF380 Force Feedback Race-master“ yra naujusias „Trust“ pasiūlymas vairų serijoje. Kompanija turi gan nemažą vairų leidimo istoriją, žaidėjams iki šiol pateikta apie penkiolika vairų, o šiuo metu Trust turi du vairsus: NF340 Race Master ir mūsų testavimo objektą FF380.

Kaip ir sako pats pavadinimas, „FF380“ palaiko „Force Feedback“ (FFB) režimą, o tai paprastai kalbant reiškia vairo atsistatymą į pradinę padėtį, reagavimą į dangos paviršių žaidime, atsitrenkimus ir kitoki tikrovės simuliaciją. Tiesa, kaip

rametrus, jo vibravimo funkcijas. „Trust FF380“ turi nemažai skirtingų vibravimo galimybių, paruoštų įvairiems kelio dangos efektams atkurti ir viskas derinimo metu veikė puikiai, tačiau problemų buvo su vairo atpažinimu žaidimuose.

Testuojant „Trust FF380“ po ranka turėjome keturis lenktynių žaidimus: „Colin McRae Rally O4“, „Live For Speed“, „Need For Speed: Hot Pursuit 2“ ir „Need For Speed: Underground“.

Deja, vairas normaliai norėjo veikti tik su dviem iš šių žaidimų. Ralyje nebuvo atpažintos vairo „Force Feedback“ galimybės ir nors vairuoti McRae su vairo nepalyginamai smagiau nei maigyti klavišus, neturint FFB funkcijų netenkama pusės malonumo — juk ralis būtent ta vieta, kur vairs turėtų išnaudoti visas savo galimybes. Taip pat pilnai vairo ne-

atpažino ir NFS: Hot Pursuit 2. Na, negalima sakyti, kad visiškai neatpažino, tiesiog žaidimas pranešė, kad: „jūsų FF380 vairsas nėra atpažintas kaip specifinis vairsas“. Keista. Na, bet laimei viskas veikė gan padoriai, neatkuriami buvo tik susidūrimų efektai. Toliau žaidžiant „NFS: Underground“ viskas buvo daugmaž taip pat, kelio dangos atpažinimas ir atitinkamas vairo reagavimas vyko puikiai, tačiau susidūrimo efektai nebuvo atkuriami. Na, o labiausiai nustebino „Live For Speed“ žaidimas. Jei neteko girdėti, „Live For Speed“ yra tik „online“ platinamas lenktynių simulatorius (informacija ir demo galima rasti [lfs.racesimcentral.com](http://lfs.racesimcentral.com)), kuriame visos dėmesys sutelktas į vairavimo fiziką ir tikroviškumą. Nors žaidimas ir neparodė, kad vaira atpažino specifiškai, viskas veikė kuo puikiausiai. Vairsas reagavo į visas trasas nuo paprasto asfalto iki stambaus grunto kelio (vairsas tiesiog šokinėjo aukštyne žemyn), susidūrimus su priešininkų automobiliais ir kitais kelio objektais. Čia stipriai buvo juntama ir FFB jėga, kurią mes specialiai vairo meniu užkėlėme iki 120%: vairsas gan stipriai atsistatinėjo atgal ir vietomis prireikė gan rimtai pasi-

## TECHNINIAI DUOMENYS

VAIRAS SU FORCE FEEDBACK SISTEMA

PEDALAI SU AKSELERATORIAUS IR STABDŽIŲ FUNKCIJOMIS

USB JUNGTIS

250 LAIPSNIŲ LAISVO SUKIMO KAMPAS VAIRUI

6 FUNKCINIAI MYGTUKAI IR 2 PAVARŲ SVERTAI PO VAIRU

8 KRYPČIŲ RODYKLĖS ANT VAIRO

2 METRŲ LAIDAS

DYDIS (AUKŠTIS x PLOTIS x ILGIS):

vairo 280x315x260mm, pedalų 100x340x355mm

MINIMALŪS REIKALAVIMAI SISTEMAI:

CPU: 266 MHz

RAM: 32 MB

CD-ROM įtaisas

USB jungtis

DirectX 8.0 ar naujesnis.



vairsas veiks, priklausau daugiau nuo konkrečiau žaidime sukurtų FFB efektų ir to, kaip žaidimui pavyksta „suskalbėti“ su vairo.

Pats „FF380“ turi praktiškai visas reikalingas ir lenktynių žaidimuose naudojamas FFB funkcijas. Suinstaliavus vaira (tvarkyklės pateikiamos su vairo kompaktiniame diske) galima visikais reguliuoti ir patikrinti įvairius pa-



stengti, kad suvaldytume automobilį. Smagu.

Kalbant bendrai, „Trust FF380 FFB“ yra gan neblogas sprendimas neiekantiems „hi-end“ ir žaidžiantiems naujus lenktynių žaidimus (kurie sugebėtų jį atpažinti). Be to, tai gan biudžetinis sprendimas — „FF380“ kaina siekia du šimtus litų.



# JAVA ŽAIDIMAI

# Žaiskl

## PRINCE OF PERSIA PL JAVA POPSOT



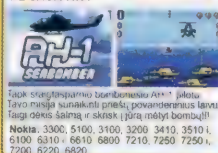
Tai vienas populiariausių pasaulyje žaidimų! Esi Persijos princas, privalai išgelbėti nuostabiąsias princeses iš piktojo sultono rūmų.

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3200, 3510 i, 3650, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

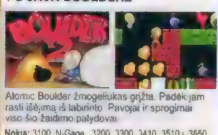
## ZOLITAIRE PL JAVA ZOLITAIRE



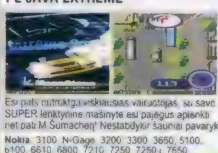
## AH-1 seabomber PL JAVA AH1



## BOULDER2 PL JAVA BOULDER2



## EXTREME PL JAVA EXTREME



1. Rašyk žinutę: PL JAVA POPSOT  
!!! Išsiųsk ją 2 kartus

2. Siųsk numerį: 1350 WAP

Kaina 10 Lt

# TAVO SPALVOTI PAVEIKSLIAUKAI

# NAUJENAI

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Samsung: X100. Siemens: M55, S55, SL55 Sony-Ericsson: T68, T68i, T300, T310, T610, P800. Alcatel: 535, 735, 735i. Motorola: C550.



1. Rašyk žinutę: PL WALL PCTRIBAL JONAS  
Nusiųsk draugui: PL WALL PCTRIBAL JONAS 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1350 WAP. Maksimaliai 10 simbolių.

Kaina 5 Lt

# SPALVOTI PAVEIKSLIAUKAI

# Išsirink fainiausią!

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Samsung: X100. Siemens: M55, S55, SL55 Sony-Ericsson: T68, T68i, T300, T310, T610, P800. Alcatel: 535, 735, 735i. Motorola: C550.



1. Rašyk žinutę: PL WALL LIUTAS1  
Nusiųsk draugui: PL WALL LIUTAS1 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1350 WAP

Kaina 5 Lt

# ANIMACIJOS Judantys paveikslukai tau ir tavo draugui!

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Samsung: X100. Siemens: M55, S55, SL55 Sony-Ericsson: T68, T68i, T300, T310, T610, P800. Alcatel: 535, 735, 735i. Motorola: C550.



1. Rašyk žinutę: PL A KISS  
Nusiųsk draugui: PL A KISS 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1350 WAP

Kaina 5 Lt

# MELODIJOS

# Skambėkl

MONO melodijos: NOKIA: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610. Samsung: T100. POLIFONINĖS melodijos: NOKIA: Visiems naujiesiems modeliams. Samsung: A800, X100, S300M, T100, V200. Siemens: M55, S55, SL55. Motorola: C550. Sony-Ericsson: T300, T310, T610, P800. Alcatel: 535, 735, 735i. Polifoninių melodijų paslauga gali naudotis OMNITEL ir BITE GSM klientai.

NAUJOS	mono	polifoninė
Skamp- Calling after me	PL M SKAMPCALL	PL SUPER SKAMPCALL
Amberlife- Summerland	PL M AMBSUM	PL SUPER AMBSUM
Next- Sidabriniai sparnai	PL M NEXTSPA	PL SUPER NEXTSPA
Funky- Šypsenos	PL M FUNKYSYP	PL SUPER FUNKYSYP
Neda- Mėlyna saulė	PL M NEDAMEN	PL SUPER NEDAMEN
Kastaneda- Aš tik noriu mylėt	PL M KASTMYL	PL SUPER KASTMYL
Goku mel. (Daraku Kovos Z)	PL M GOKMEL	PL SUPER GOKMEL
Missy Elliot- Push Push Push	PL M PUSHP	PL SUPER PUSHP
Baby Bash ft Frankie- Suga Suga	PL M SUGAS	PL SUPER SUGAS
Blue- Breathe Easy	PL M BREEASY	PL SUPER BREEASY
DJ Casper- Cha Cha Slide	PL M CHACHA	PL SUPER CHACHA
Sugababes- In The Middle	PL M ITM	PL SUPER ITM

# TOP45

	mono	polifoninė
1 Iš filmo BUMER	PL M BUMER	PL SUPER BUMER
2 TV- OGIS ir TARAKONAI	PL M OGIS	PL SUPER OGIS
3 Rytis Cicinas- Meilės laivas	PL M MEILESIAIV	PL SUPER MEILESIAIV
4 Linas ir Simona- Whats happen	PL M LINSIM	PL SUPER LINSIM
5 TV serialas SOPRANAI	PL M SOPRANAI	PL SUPER SOPRANAI
Šūviai	PL M SHOTS	
Iš serialo BRIGADA	PL M BRIGADA	PL SUPER BRIGADA
Lėktuvo garsas	PL M PLANE	
Benny Benassi- Satisfaction	PL M SATBEN	PL SUPER SATBEN
Scooter- Jigga Jigga!	PL M JIGGA	PL SUPER JIGGA
TV- The Simpsons	PL M SIMPSONS	PL SUPER SIMPSONS
Gegutės kukavimas	PL M GEGUTE	PL SUPER GEGUTE
Geltona- Bučiuk, bučiuk	PL M BUCIUOK	PL SUPER BUCIUOK
Kastaneda- Sombro	PL M SOMBR	PL SUPER SOMBR
Anastacia- Left Outside Alone	PL M LEFTOUT	PL SUPER LEFTOUT
Usher ft Ludacris- Yeah	PL M YEAHUSH	PL SUPER YEAHUSH
Kipišas- Lyriškas gangsteris	PL M KIPISAS	PL SUPER KIPISAS
Mortal- Kombat	PL M MORTAL	PL SUPER MORTAL
Scooter- Maria (I Like It Loud)	PL M MARIAL	PL SUPER MARIAL
Bomfunk Mc's- Freestyler	PL M FREESTYLER	PL SUPER FREESTYLER
TV- PINKIS ir MAKALUĖ	PL M PINKMAK	PL SUPER PINKMAK
50 Cent- P.I.M.P.	PL M PIMP	PL SUPER PIMP
Amberlife- In your eyes	PL M AMBIN	PL SUPER AMBIN
Carlsberg dainelė	PL M CARLSBERG	
ATB- Let U Go	PL M LETUGO	
Outkast- Hey Ya!	PL M HEYYA	PL SUPER HEYYA
One T- The Magic Key	PL M THEMAGI	PL SUPER THEMAGI
Scooter- Ramp	PL M RAMP	PL SUPER RAMP
Žas- Žas myli kiną	PL M ZASYLI	PL SUPER ZASYLI
Delfinal- Kai tu šalia	PL M KAITU	PL SUPER KAITU
M. Mikutavičius- 3 Milijonai	PL M TRYSM	PL SUPER TRYSM
Čiunga Čiunga	PL M CHIUNGA	PL SUPER CHIUNGA
Matrix	PL M MATRIX	
Policijos sirena	PL M PSIRENA	PL SUPER PSIRENA
Liube- Davaj za	PL M DAVAJ	PL SUPER DAVAJ
B'Avarija- Saulė danguje	PL M SAULDANG	PL SUPER SAULDANG
Eminem- Sing for the moment	PL M SINGFOR	PL SUPER SINGFOR
Scooter- Weekend	PL M WEEKEND	PL SUPER WEEKEND
Gintarė- Boružėlė septintaškė	PL M BORUZ	PL SUPER BORUZ
AC/DC- Thunderstruck	PL M THUNDER	PL SUPER THUNDER
50 Cent- In Da Club	PL M INDACLUB	PL SUPER INDACLUB
B'Avarija- Baras TV šou	PL M BARAS	PL SUPER BARAS
Mango- Pumpurėliai	PL M MANPUM	PL SUPER MANPUM
Black Eyed Peas- Hey Mama	PL M HEYMAMA	PL SUPER HEYMAMA
LAZERIS	PL M LAZER	

# POPULIARIAUSIOS

Vestuvinis maršas	PL M VESTMAR	PL SUPER VESTMAR
Enrique Iglesias- Not In Love	PL M NIL	PL SUPER NIL
50 Cent- Many Men	PL M MANYMEN	PL SUPER MANYMEN
Džordana Butkutė- Dėl Tavo	PL M BUTK	PL SUPER BUTK
TV serialas Sexas ir miestas	PL M SEXCITY	PL SUPER SEXCITY
Queen- We Are The Champions	PL M CHAMPIONS	PL SUPER CHAMPIONS
Teletubių dainelė	PL M TELETUB	PL SUPER TELETUB
TV serialas Benny Hiles	PL M BENNYH	PL SUPER BENNYH
Lietuvos himnas	PL M LHIMNAS	PL SUPER LHIMNAS
Gegutės kukavimas	PL M GEGUTE	PL SUPER GEGUTE
Žas- Gaivi daina	PL M GAIVI	PL SUPER GAIVI
Britney Spears- Toxic	PL M TOXIC	PL SUPER TOXIC
Zuky- Jogurtas	PL M ZUKJOG	PL SUPER ZUKJOG
LUKA- Aš įsimylėjau	PL M ASISIMIL	PL SUPER ASISIMIL
Black Eyed Peas- Shut Up	PL M SHUTUP2	PL SUPER SHUTUP2
Mango- Mylėk	PL M MANMYL	PL SUPER MANMYL
The Rasmus- In the shadow	PL M RMS	PL SUPER RMS
Panabi Mc- Jogi	PL M JOGI	PL SUPER JOGI
Nu pogodi	PL M NUPOGODI	PL SUPER NUPOGODI
M. Mikutavičius- Jeigu tu nori	PL M JEIGUTU	PL SUPER JEIGUTU
Kylie Minogue- Red Blooded Wo	PL M REDBLOO	PL SUPER REDBLOO
My Bandyto Gangsterito	PL M MBGANG	PL SUPER MBGANG

# Atsisiųsk melodiją:

1. Rašyk žinutę: PL M THEMAGI  
Nusiųsk draugui: PL M THEMAGI 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1352

Kaina 2 Lt

# Atsisiųsk POLIFONINĖS melodiją:

1. Rašyk žinutę: PL SUPER THEMAGI  
Nusiųsk draugui: PL SUPER THEMAGI 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1350

Kaina 5 Lt



## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

### BIRŽELIS

04 BLITZKRIEG: BURNING HORIZON  
11 THIEF: DEADLY SHADOWS  
18 ALIAS  
18 BESIEGER  
18 FOREVER WORLDS  
18 SHREK 2  
18 THE SUFFERING  
18 WARLORDS BATTLECRY III  
18 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004  
18 ASTERIX & OBELIX XXL  
25 JOINT OPERATIONS  
25 SHELLSHOCK: NAM '67  
25 SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER  
25 GORKY ZERO: BEYOND HONOR

STRATEGIJA  
TAKTIKA  
VEIKSMO  
STRATEGIJA  
NUOTYKIŲ  
NUOTYKIŲ  
VEIKSMO  
STRATEGIJA  
SPORTAS  
VEIKSMO  
VEIKSMO  
VEIKSMO  
STRATEGIJA  
VEIKSMO

### LIEPA

02 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS  
02 OUTFRONT  
09 CHAOS LEAGUE  
09 SPIDER-MAN 2  
16 CREATURES: THE ALBION YEARS  
16 AURA: FATE OF THE AGES  
23 ARMY MEN: SARGE'S WAR

STRATEGIJA  
STRATEGIJA  
STRATEGIJA  
VEIKSMO  
STRATEGIJA  
NUOTYKIŲ  
VEIKSMO



### GNT TOP 10

1 THE SIMS DOUBLE DELUXE  
2 DIABLO 2  
3 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION  
4 CALL OF DUTY  
5 THE SIMS MAKIN' MAGIC  
6 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS  
7 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE  
8 STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY  
9 STARCRAFT  
10 HALF LIFE



## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

### BIRŽELIS

11 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN  
11 THE SIMS TRIPLE DELUXE  
11 THIEF: DEADLY SHADOWS  
18 BSJ BARBIE RAPUNZEL  
18 SHREK 2  
25 GROUND CONTROL 2  
30 BLOWOUT  
30 DRAKE

### LIEPA

09 SPIDER-MAN THE MOVIE 2

### TOP 10

#### GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 HARRY POTTER - PRISONER OF AZKABAN  
2 CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04  
3 FAR CRY  
4 THE SIMS  
5 CSI: DARK MOTIVES  
6 RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS  
7 PERIMETER  
8 BATTLEFIELD VIETNAM  
9 UNREAL TOURNAMENT 2004  
10 THE SIMS: MAKIN' MAGIC



### SKAITYTOJŲ TOP 15

NBA LIVE 2004  
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY  
CALL OF DUTY  
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND  
UNREAL TOURNAMENT 2004  
ENTER THE MATRIX  
LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING  
EARTH'S SPECIAL FORCES (DBZ)  
SYBERIA 2  
DIABLO II  
STAR WARS: KOTOR  
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS  
TONY HAWKS PRO SKATER 3  
AGE OF MYTHOLOGY  
THE SIMPSONS HIT AND RUN

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŪSKITE MUMS!



## PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:

UAB „Indiza“, Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

---

---

---

---

MANO SKELBIMAS:

---

---

---

---

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

---

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

---

Klausimas į GAMEFAQ:

Žaidimas:

Lygis/misija:

problema

---

---

---

---

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

---

---

TOBULO ŽAIDIMO IDĖJA KONKURSUI:

---

---

---

---

---

---

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

---

---

---

---

AR NORĖTUMĖTE, KAD ŽURNALE SPAUSDINTUME ŽYMIŲ ŽMONIŲ NUOMONES APIE ŽAIDIMUS?

☐ TAIP

☐ NE

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — [pmail@hakeris.lt](mailto:pmail@hakeris.lt)

Skelbimai — [pskelbimai@hakeris.lt](mailto:pskelbimai@hakeris.lt)

Klausimai — [pcfag@hakeris.lt](mailto:pcfag@hakeris.lt)

Parduodu arba keičiu žaidimus. Turiu 150 įvairių žanrų žaidimų ir 100 filmų. Tel.: (676) 25008, Aleksėjus, Vilnius.

Parduodu „Max Payne“ žaidimą. Tel.: (676) 94249, Julius, Vilnius.

Turiu daug žaidimų, filmų, programų, muzikos ir t.t. Tel.: (613) 85369, Igo-ris, Vilniaus r.

Perku „Syberia“. Reikia dviejų CD eng. versijos. Tel.: (651) 11702, Andrius, Ukmergė.

Parduodu PC CD: „Hidden and Dangerous“, „Call of Duty“, „Battlefield 1942: The World War II Anthology“, „Battlefield: Vietnam“, „Medal of Honor: Allied Assault ir Spearhead“, „Far Cry“. Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu PC CD: „The Hulk“, „Sonic DX“, „Bad Boys II“, „Tony Hawk's Pro Skater 4“, „Teenage Mutant Ninja Turtles“. Tel.: (616) 29943, Tomas, Šakių raj.

Pirkčiau „Fallout“, „Fallout 2“ anglikas versijas. Tel.: (441) 76229, Artūras, Šilutė.

Parduodu PC CD: „X Men II“, „Operation Tiger Hunt“, „E Raser“, „Civilization III“, „Hired Team Trial“. Perku žaidimų plakatus. Tel.: (612) 75763, Mantas.

Parduodu PC CD, didelis naujausių žaidimų pasirinkimas. Tel.: (678) 09418, Vytautas, Vilnius.

Perku „Legacy of Kain“. Tik vilniečiams. Tel.: (614) 55139, Gabrielius, Vilnius.

Perku KOTOR. Tel.: (5) 2422688, Eligijus, Vilnius.

Mainyčiau ir parduočiau žaidimus. Tel.: (674) 12284, Karolis, Utena.

Aplankykite <http://revolution.mywap.o2.co.uk>, <http://forumai.mywap.o2.co.uk>, <http://online-chat.mcsmmunity.biz>. Į „chata“ pasikvieskite draugus!

Parduodu PC žaidimus, žaidimų kodus. Tel.: (315) 25843, Tomas, Alytus.

### Nusibodo lankstytis po stalu ir kaišioti ausinių ir pultelio kištukus?



Atsiųsk mums užpildytą kuponą ir laimėk Gigabyte Expand Box

Prizą įsteigė e-parduotuvė



[www.pirkimai.lt](http://www.pirkimai.lt)

Gigabyte Expand Box — į 3,5" diskelio nišą kišamas išplėtimas su keliomis jungtimis, leidžiantis lengvai pasiekti ir įjungti ausines, mikrofoną, skaitmeninį foto aparatą ar video kamerą, žaidimų pultelį, vairą, spausdintuvą ir dar aibę įvairių prie kompiuterio jungiamų prietaisų.

Expand Box jungtys: Audio, IEEE 1394 FireWire (standartinis ir mini), dvi USB 2.0.

Konkurso nugalėtojas:

Andžėjus Levickij

iš Panevėžio

Dėl prizo atsiėmimo prašome paskambinti į redakciją



e-parduotuvė



[www.pirkpigiau.lt](http://www.pirkpigiau.lt)

ir žurnalas



pristato žaidimą

# Pelių medžioklė



**E-parduotuvėje Pirk Pigiau ieškok optinės pelės ir nusipirk ją už 0 Lt!**

Taisyklės:

Nuo birželio 21 iki 25 dienos, startiniame [www.pirkpigiau.lt](http://www.pirkpigiau.lt) puslapyje bus paskelbiamas laikas, kada bus „paleista“ puiki A4tech optinė pelė.

Kiekvieną dieną bus paleidžiama po vieną pelytę. Jums reikia surasti ją šioje e-parduotuvėje, įdėti į prekių krepšelį ir užsakyti.

Kas pirmasis užsisako, tas ir laimi.

Patarimai:

- Norėdami greitai surasti pelę, naudokitės paieška. Viskas labai paprasta: rašote „PC KLUBAS“ ir spaudžiate ENTER.
- Prisiregistruokite iš anksto, taip sutaupysite laiko, nes žaisti gali tik prisiregistravę ir prisijungę vartotojai. Būtinai nurodykite teisingą telefono numerį ir adresą, kitaip nežinosime, kam išsiųsti prizą.
- Paskutinę žaidimo dieną „gaudysime“ pagrindinį prizą — A4tech belaidę klaviatūrą su pele.



Sėkmės žaidžiant ir  
perkant [www.pirkpigiau.lt](http://www.pirkpigiau.lt)



# SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

**one**  
extremely mobile



## NAUJOS MELODIJOS

The Matrix Reloaded	86609664
Benny Benassi: Illusion	101169664
Marijonas Mikutavičius: Jeigu tu nori	101219664
Mango: Mylėk	101139664
Placebo: English Summer Rain	101089664
No Doubt: Bathwater	101079664
Pink: You Make Me Sick	101069664
Agnette: Be tavęs	101049664
Liberty X: Everybody Cries	88419664
Iz k/f "Formula 1yubvi": Uno momento	88389664
Gipsy Kings: Bamboleo	88379664
Shania Twain: It Only Hurts	88359664
Korn: Did My Time	88329664
Kwan: Shine	88319664
Aleksandras Makejevas: Sapnų pardavėjas	101159664
Andrius Mamontovas: Pavasariniai žiedai	101119664
Alanas Chošnau: Rojui šiandakt snigo	101059664
Mortal Combat	88349664

## LOGOTIPAI

	健康与医: 16579664	LINKIN PARK: 12119664
	AK VISO MATYTI: 38469664	
	IT mafia: 32259664	

## ATVIRUKAI


## TOP MELODIJOS

Benny Benassi: Satisfaction	60039664
Zas: Zas myli kina	45719664
Titanic	10789664
Sergey Shnurov: Iz filma "Bumer"	64009664
Mission Impossible 2	6739664
Kastaneda: Sombrero	75869664
Oggy & The Cockroaches	86569664
Bomfunk MC's: Freestyler	3689664
Iz seriala: Brigada	34149664
Scooter: Maria (I like It Loud)	68189664
Black Eyed Peas: Shut Up	72179664
Amberlife: In Your Eyes	76209664
Groove Coverage: Poison	86419664
Master Blaster: How old R U?	60109664
My bandito, gangsterito	83209664
The Rasmus: In The Shadows	68319664
Mark' Oh: Stuck On You	62119664
Coolio: Gangsta's paradise	65279664
Scooter: Weekend	54569664

## KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, MELODIJĄ AR ATVIRUKĄ

KAINA 1.95 Lt

1. Parašykite žinutę su kodu (pvz., 889664). SIEMENS ir ERICSSON telefonams nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 889664s arba 889664e).

### NOKIA

2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

### SIEMENS

A50, A52, A55, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, M55, MT50

### ERICSSON

T65, T68i

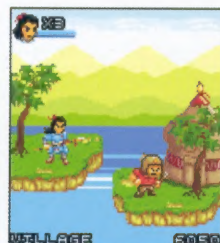
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1322**.

## DOVANĖLĖ DRAUGUI

Norėdami nusiųsti logotipą, paprastą melodiją ar atviruką savo bičiuliui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 889664 6XXXXXXX). Jei jūsų bičiulio telefonas SIEMENS arba ERICSSON prie kodo pridėkite raidę **S** ar **E** (pvz., 889664s arba 889664e).

## ŽAIDIMAI

Kodas: 88629664



Asmeniniai interesai lieka antrame plane, kai sprendžiamas galingosios Kinijos imperijos likimas. Padėti imperatoriui kare – šventa kareivio pareiga. Visoje Senovės Kinijos imperijoje nerasi tokio herojaus kaip Čai.

### NOKIA

3510i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 3300, 3100

Kodas: 81519664



Nepamesdamas lentos nusileisti nuo kalno gali kiekvienas naujokas, o profesionalai turi praskrieti trasą atlikdami įvairiausių triukus. Patariame praktikuotis su treneriu, kad pasiektum aukščiausią lygį.

### NOKIA

3510i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100

## KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

KAINA 7 Lt

Įsitinkite, kad įjungta telefono GPRS paslauga.

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite: 1566 - Omnitel arba 1501 - Bitė GSM.

1. Parašykite SMS su kodu. Nusiųskite šią žinutę į numerį **1345**.

2. Gaukite SMS su nuoroda, iš kurios atsidarykite žaidimą.

Paslauga galima Omnitel ir Bitės GSM klientams, išskyrus EXTRA vartotojus. Jei iškilio klausimų, rašykite mums one@one.lt

Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimo atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone Naršyklė - Paslaugų dėžutė (Nokia telefonuose).

**WWW.ONE.LT**



67



**FLC**  
KLUBAS



# CALL OF DUTY

NAM

